

PREVIEW

WORLD OF WARCRAFT PVP BATTLEFIELDS

Почувствай се като като юнит от WarCraft III

2
Диска

PC
MANIA[®]

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (82), ФЕВРУАРИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

The Chronicles of
RIDDICK

Escape from Butcher Bay

**ARMIES
OF EXIGO**

PREVIEW
**Grand Theft Auto
San Andreas**

PREVIEW
Battlefield 2

PREVIEW
DOOM 3
Resurrection of Evil

Blitzkrieg: Rolling Thunder

Lord of the Rings
**THE BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH**

ПЛАКАТИ

**Battlefield 2
World of Warcraft**

HARDWARE

Най-новите видео-
карти от ATI и nVidia

SOFTWARE

Кодиране и декодиране
на видео и звук

INTERNET

Справочник за
настолни игри онлайн

PS MANIA

Очаквани хитове
януари-март 2005-та





No Bullshit,
Just Games!

GAME GUIDE



събота 22:00, всяка следваща неделя 23:30
телевизия MM

НОВИНИ

Геймърски новини	06
Mixed news	56

PREVIEW

Grand Theft Auto: San Andreas	08
World of WarCraft PvP Battlegrounds	14
Doom 3: Resurrection of Evil	20
Blitzkrieg II	26
Battlefield 2	30
The Sims 2: University	42

REVIEW

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	10
Armies of Exigo	16
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	22
Blitzkrieg: Rolling Thunder	28
Forgotten Realms: Demon Stone	32
Shadow Vault	34
Sentinel: Descendants of Time	36
American Chopper	38
Legacy: Dark Shadows	40
Advanced Battlegrounds: The Future of Combat	43

PS MANIA

PS News	45
Sony PSP - Уокменът на 21 век?	46
Очаквани хитове януари-март 2005	48

CHEATS

Console Cheats	51
PC Cheats	55

HINTS&TIPS

Prince of Persia: Warrior Within	52
----------------------------------	----

SOFTWARE

DivX – кратко ръководство по практическа анатомия	58
Best Free Soft	66

HARDWARE

nForce4 SLI – мултиплицирай видео възможностите на гръното си	60
Зимни видеоускорители	62

GAME HARDWARE

Конзолите не са това, което бяха	64
----------------------------------	----

TABLE GAMES

Настолните игри – интернет ръководство	65
--	----

ДЖАДЖИ

Best Gadgets – февруари 2005	67
------------------------------	----

MOBILE GAMES

М-Тел гжава игри	68
------------------	----

ПИСМА

pisma@pcmania.bg	70
------------------	----

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10	72
-----------------	----



"Ще те убия с... чашата си за чай"

Ричард Б. Ругук, "Хрониките на Ругук"



Броят от преди три години изглежда съвсем прилично и днес, което само за себе си е някакво постижение. Времето, както се казва, е динамично, всичко се променя бързо и нищо не изглежда по-нелепо от това, което е било вчерашната мода.

Независимо, че броят е номер две за тази година, той всъщност е първият, правен през календарната 2005-та. Затова в него ще намерите и януарска приповдигнатост, и следпразничен махмурлук, и остатъци от звезден прах, и следи от усилено, с което човек се връща към работните си задължения.

В броя от преди три години има много хумор, лекота, добри текстове и приятна визия. Нямам никакъв спомен как сме го постигнали, но се надявам да успеем и този път. И преди очакванията са ни възбуждали повече от вече случилото се. Не знам дали това е добре или не, но формалните поводи за равностметка ми изглеждат самоцелни, особено публичните опити, които могат да придобият особено фарсов характер.

Затова да погледнем напред и този път, защото очакванията за нещо ново на геймърския фронт през настоящата година са доста силни. Какви – ще разберете като прочетете броя.

Нали ако можеше да ви кажа всичко с пет изречения, PC Mania нямаше да е цяло списание, а едно тясно листче с ей-тоя текст и малка реклама на гърба – това е капитализмът, знаете го много добре, не се съмнявам.

Петър Табов

“Светът се променя и никой не може да му попречи.”

Г. Флорин, EA



Животът е игра, а играта – живот!

Не предполагам, че стремежът на Electronic Arts към популярност чрез The Sims може да стигне по-далеч от дереджето, на което е в момента. Но очевидно съм се лъгал. Американският монополист просто не престава да ражда все нови и нови комерсиални идеи, които да му донесат допълнително луди приходи от тази така или иначе “най-продавана PC игра за всички времена”. Последното идиотско хрумване на компанията е да кръстоса life-сима на Maxis с вече придобилите известност и в България “риалити” шоуто (както например изключително жалкото БигБрадър, чийто манипулативни техники взеха да стават твърде очевидни). И евентуалният резултат би се казвал The Sims TV – златна мина, перфектната машина за правене на пари, място, чрез което да се спечелят още стотици хиляди, дори милиони фенове на геймката.

Слава богу, тази идея все още не е осъществена на практика. Но като знам с какъв капитал разполагат Electronic Arts и колко упорити могат да бъдат, не се и съмнявам, че в най-скоро време въпросното шоу ще тръгне в ефир и ще има толкова голям успех, че просто ми става жал за хората, които ще се ръсят с луди кинти, за да могат да участват в него по един или друг начин. Дори в момента гейм-разпространителите водят усилен преговори с всички възможни телевизионни компании, до които могат да се докопат. Дали някой ще им откаже да се гмурне в море от пари? Едва ли.

Една от възможните концепции за The Sims TV е ние, зрителите, да можем да контролираме на живо дадено семейство, казвайки му например кога да ходи в кухнята, кога да си ляга, кога да сеере, дали да ходи на работа, с кого да прави секс и т.н. По този начин де факто геймъри от цял свят, пък и не само те, ще могат директно, по думите на представител на

компанията, “да играят на шоуто”. Таргетът на Electronic Arts ще бъде предимно младото поколение. Но не се съмнявайте, че цялата женска част от населението, която така или иначе успя да се заруби най-много по The Sims, и която – ще ме прощават всички феминистки – в по-голямата си част се оказва най-лесна за медийно манипулиране, ще бъде най-активна. По-интересното в случая е, че ще трябва да гласуваме за конкретното действие (това с най-много гласове печели), което искаме членовете на семейството да изпълнят – нещо подобно на доста съмнителния вот в БигБрадър – и да си даваме парите за глупости само и само, за да можем да накараме примерно гъщерята на баи Симс да обмени слюнки с някоя готина съседка...

Независимо дали го приемате или не, животът все повече започва да прилича на една голяма игра, в която ние сме просто пионки. Манипулирани от всичко, което ни заобикаля. И най-интересното е, че това не ни пречи по никакъв начин – напротив дори се забавляваме, гледайки най-различни повърхностни и лъскави предавания от типа на БигБрадър (което е толкова “риалити”, колкото аз съм първия човек, стъпил на Луната). От друга страна обаче, игрите стават все по-истински. Стремежът за максимално доближаване до действителността в тях надминава всичките ми очаквания. Ако някой ми беше казал преди десетина години, докато все още играех на Super Rally за Павец 8С, че ще съществува нещо толкова истинско, колкото Colin McRae Rally, щях да му се изсмея в лицето. Но сега това е факт. И в крайна сметка какво излиза – игрите си остават едно от малкото приятни и истински бягства от сегашната, наситена с глупости и лъжи, “реалност”. Не мислите ли?

Владимир Тодоров



19 стотинки на компютър месечно струват игрите на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лиценз за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

* Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.

GRAMIS

компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете
в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД, gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, вътр. 101, 103

Нова стратегия по Star Wars

Този месец сайтът TheForce.net съобщава, че е получил официална информация за разработката на нова стратегия, посветена на Star Wars. Тя ще се казва Star Wars: An Empire at War и вече се разработва от геймстудиото Petroglyph. То е съставено от бивши членове на култо-



вие разработчици Westwood (Command & Conquer, Dune 2), което винаги досега е било гаранция за качество без компромиси. Геймплеят се очаква да прилича на този в Homeworld, но със сигурност ще има и наземни сражения.

Още приключения с Шерлок Холмс

Разработчиците Frogware обявиха, че вече работят по трета приключенска игра, посветена на легендарния частен детектив Шерлок Холмс.

Те обещават, че новите приключения ще са гарнирани с нова, невероятна графика, завладяваща история и разбира се, характерния за Артър Конан Дойл неочакван край.

BUSINESS

World of Warcraft поставя рекорди

Blizzard Entertainment са изключително радостни от факта, че тяхното отпоче World of Warcraft вече се е продало в над шестстотин хиляди бройки в Северна Америка, Австралия и Нова Зеландия. Така това MMORPG (масова мултиплейър онлайн ролева игра) се превръща в най-бързо разрастващото се заглавие в жанра. За това говорят и данните, че WoW вече счупи рекорда за най-много играчи, които са били онлайн наведнъж (над 200 хиляди). Интересни резултати се очакват и след 11 февруари, когато геймката-рекордьор трябва да удари и магазините в Европа. В момента европейските потребители, заплатили за своето копие онлайн, имат възможност да участват във финалния бета тест на играта наравно с ветераните, калени по време на затворената бета.



Молиньо се среща с Кралицата!

Питър Молиньо е бил удостоен от Нейно Величество кралицата на Великобритания с почетния Орден на Британската империя. Причината за това е приносът на шефа на Lionhead Studios в гейминдустрията. Тази награда е учудила дори и самия него, съдейки по реакцията му: "Въобще не очаквах", "Не съм и предполагал, че ще ми бъде оказана подобна чест". Въпреки изненадата си британецът с френско име наистина заслужава подобно признание. Той е отговорен за създаването на жанра God games и е основен идеолог и дизайнер на геймки като Populous, Dungeon Keeper, Black & White и Fable. Последната игра, над която той се труди, се нарича The Movies и поставя геймъра в ролята на кинорежисьор.

Наградата, с която Питър Молиньо е бил удостоен, се връчва още от 1917 година, когато крал Джордж V е постановил да се оказва специална чест на всеки, който е помогнал на Британската империя по време на Първата световна война. В наши дни тя се дава на всеки, който допринесе по някакъв начин за благо на страната.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
DRIV3R	Atari
Playboy: The Mansion	ARUSH
Empire Earth II	Vivendi Universal
The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords	LucasArts
Battlefield 2	EA
Brothers in Arms	Ubisoft
Fahrenheit	Virgin Interactive
Origin of the Species	Tri Synergy
Stolen	Hip Interactive
Street Racing Syndicate	Namco
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega
Project: Snowblind	Eidos Interactive

Това са гами, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

RENAME

Chronos ще се казва TimeShift

Този месец Atari обявиха, че геймстудиото Saber Interactive (автори на шутъра Will Rock) вече усилено се трудят над нов 3D-екшън с името TimeShift.

Първоначалните слухове, плъзнали из мрежата, гласяха, че името на новата игра ще е Chronos, но разпространителите от Atari опровергаха тези кляку. Официалното име на геймката ще е TimeShift и тя ще използва енджина Saber3D. В нея ще има тридесет мисии и много невероятни оръжия, които по думите на разработчиците, ще видим за първи път в компютърна игра.

Най-любопитният момент в TimeShift обаче ще е възможността за промяна на времето. Ще можете да го забавяте, да го връщате назад и дори да го спирате.

Идеите, заложили в играта, се мислят от холивудски режисьор и екип професионални сценаристи, което дава основание да очакваме завладяващ екшън и интересен сторитайн. Atari обявиха също така, че TimeShift ще се появи по магазините през есента на тази година.

Vivendi и UbiSoft срещу EA?

След като през изминалия месец се разнесе информацията, че EA има намерението да изкупи голяма част от акциите на французите от UbiSoft и вече притежава около 20% от тях, много бързо дойде отговорният отговор. Според непотвърдени слухове от вестника "L'Agefi", Vivendi Universal Games и UbiSoft са се съюзили с цел да се противопоставят на гиганта и евентуален монополист EA. Ако обединението се окаже реалност, това означава, че ще станем свидетели на най-голямата група за производство на компютърни видеоигри в Европа, чийто продажби общо ще достигнат над 1 милиард евро.

Слуховете продължават със спекулацията, че най-вероятно за това решение стои френското правителство. То се заклони преди известно време, че ще помогне на UbiSoft по всякакъв възможен начин. Целта е да се предотврати евентуалното придобиване на повече от двадесет процента от акциите на френската фирма от страна на EA.

От другата страна, EA също не са в много розово положение след като стана ясно, че те ще бъдат съдени от адвокатите на бивши свои служители. Причината е нарушаване на трудовия кодекс на САЩ чрез налагане на 7-дневна работна седмица с над 80 работни часа.

Още червени - Worms 4: Mayhem

В последния момент преди издаването на броя се оказа, че Team 17 и Codemasters са сключили договор, според който небезизвестните Codemasters ще разпространяват новата версия на червеите. Тя ще се казва Worms 4: Mayhem и ще е готова през второто тримесечие на 2005-та. Версия ще има както за PC, така и за PlayStation 2 и Xbox. Очаквайте промени в графичния енджин, в камерите (!) и най-вече в концепцията на играта. Ще има много нови оръжия включително желязно магаре, което ще пада от небето, щит, предпазващ от куршуми и т.н.



Румънска връзка в Doom 3: Resurrection of Evil?

Румънците от Gameshop.ro явно са контактували тайно с ID Software или имат роднини от екипа, защото на техния сайт, изненадващо се появи възможност за online поръчка на новия експанжън за Doom III, върху който се работи в момента.

Съседите обаче не спират готук. Смелостта им е достигнала до там, че според тях Resurrection of Evil ще излезе точно на 13 март 2005-та. Така се оказва, че те са първият сайт, който ексклузивно продава новия Doom. Стискам им палци наистина да е така...



Ново продължение за EverQuest

Sony Online Entertainment обявиха, че вече са почти готови с разработката на ново допълнение за EverQuest. Тази изключително популярна масова мултиплейър онлайн ролева игра трябва да се сдобие с продължение още през февруари, а името му засега е обявено като Dragons of Norrath.

Разработчиците обещаваат един агски красив нов свят, базиран на подобрен енджин с много допълнителни куестове и нови приключения.



Очаквайте нов Myst

Всички верни фенове на Myst вече вероятно са във възторг. Причината за това би трябвало да е изявлението на

Съан Worlds и Ubisoft, според което, те вече работят над негово продължение на приключенската сага. Разбира се, в новия Myst ще има всичко, което спечели феновете в предишните игри - драматичност, приключения, загадки, красива графика и т.н. Засега няма никаква информация за сюжета и историята на геймката, но е ясно, че тя ще се казва Myst V: End of Ages и че би трябвало да е последната игра от поредицата. Ubisoft смятат да я пуснат на пазара през есента на тази година.

Задава се трета част на Age of Empires

След като още от октомври миналата година се носят слухове за нова част на Age of Empires, Microsoft Game Studios най-накрая обявиха и официално разработката ѝ. Age of Empires III отново ще е дело на Ensemble Studios, а историята в нея ще продължава тази от Age of Empires II: Age of Kings. Вие ще трябва да влезете в ролята на европейска сила, която планира завладяване на Новия свят. В третата част е замислено да има солидно количество новости, като би трябвало да станем свидетели на един нов тип геймплей. В нея ще има нови нации, единици и технологии, както и огромна и многообещаваща сингълплей кампания, обхващаща живота на цели три поколения.

Най-голямата изненада е използването на енджина за реална физика Havok, който ще придаде нужното ниво автентичност на бойните единици и армии.

Age of Empires III трябва да се появи по сергииите към края на юли 2005-та.



GANGSTA DRIVE ACTION

изгamel	Rockstar Games
сайт	www.rockstargames.com/sanandreas
излиза	10.06.2005
платформа	PC, PS2, Xbox

Хубавото на празниците е, че преди, по време и след тях хората се чувстват поне малко добри, поради което вършат и човекоугодни дела. Така например, малко преди Коледа, разработчиците от Rockstar Games анонсираха официална дата за старт на продажбите на Grand Theft Auto: San Andreas и за PC. Това ще се превърне в реалност точно на 7 юни за американските и на 10 юни за европейските „нигазз“, които вече са преточили килограми лиги по PS2-версията на безспорно най-противоречивата, скандална и въпреки това вълнуваща игра на последните 20 месеца. Без съмнение добро дело за изстрадалите души на вече терзаещите се от душевни мъки PC-геймъри, нали?



Дори и в най-тъмното гето, дори и за най-нещастните и отритнати елементи на едно общество един ден изгрява слънце. За всички останали има San Andreas - мръсен, брутален и истински. Като самия живот...

Много любопитна взаимозависимост се вижда на сайта на PC Mania преди около месец, когато най-четеният материал онлайн в продължение на седмици беше именно ревюто за PS2-версията на тази игра. Читателите на PC Mania, които понякога са малко радикални по отношение на конзолните увлечения на софтуерните разработчици, проявиха завидна доброта и гласуваха еднозначно „за“. За какво обаче, всъщност?

В очакване

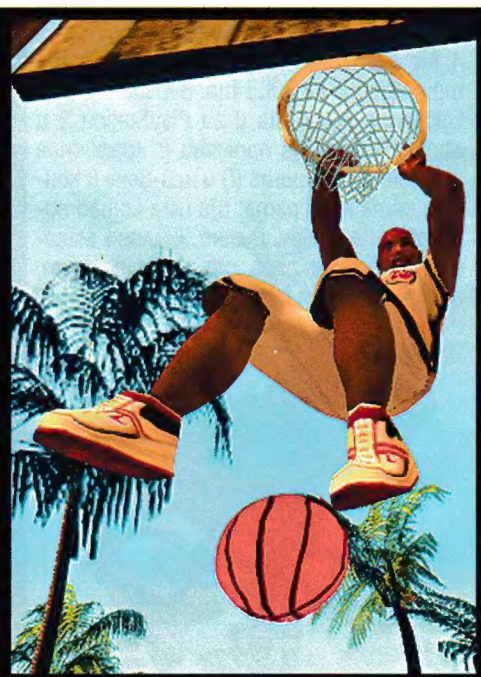
San Andreas за PC ще се различава само по техническите си изисквания от аналога си за PS2. Една от опциите, която е предвидена, е за собствен избор на разделителната способност на екрана. Друга цитирана разлика е стабилността и качеството на текстурите, което би следвало да е по-добро за настолния компютър в сравнение с телевизора в хола. Така или иначе основният проблем на поредицата винаги е била цялостната стабилност и качеството на графичния енджин. Епохалната му бързавост обаче никога не е отказвала почитателите на гангстерския екшън. На този етап не са обявени планове за сериозни изменения на геймплея или историята на играта в сравнение с конзолния ѝ вариант.

Прочее, все повече забавянето до юни на San Andreas изглежда като маркетингов ход на Rockstar Games и честна сделка със Sony. Щом няма да пипат историята (която така или иначе изглежда доста-

точно интригуваща и вълнуваща), защо се опитват да ни убедят, че рекомпилирането на програмния код и подготвянето на стандартните опаковъчни карто-ни изисква повече от два месеца работа? Обзалагам се, че ако ги попитаме официално, те ще измърморят нещо по адрес на Xbox-версията, за която също тече работа по стартиране нейде през юни. Но нека стиснем зъби, разчистим гигабайти на харда и отворим широко очи в очакване на Нея.

Grand Theft Auto: San Andreas има може би най-малко общо с краденето на коли от всичките досегашни епизоди на поредицата (ако се вярва на заглавието, би следвало джамбазлъка да е в основата на всичко). Прогресът и развитието на героя отново ще зависят от геленето на лъскави лимузини, мокри поръчки и себепотвърждаване в подземния свят на принципа „зъб за зъб, бата според бата“.

Но този път е добавен невероятно любопитен и зареден с послания



социален компонент

След невероятния успех на предшествениците си, след като третият GTA създаде изцяло нов жанр (за последните пет години GTA III и The Sims са практически единствените нови гейм-концепции), San Andreas не би могъл да не задоволи панамериканската мечта за „повече, по-добро, по-красиво, по-по-най“ и предлага игра плюс още нещо.

Нека започнем с факта, че действието се развива в гигантски свят на щата Сан Андреас, състоящ се от три града (практически реални копия на Лос Анджелис, Сан Франциско и Лас Вегас), техните предградия и населените (по-скоро ненаселените) пространства между тях. Да продължим с разнообразието на социални, битови и криминални случки, пред които е изправен героят Карл Джонсън и да завършим с разнообразния автопарк и арсенал в неговите ръце. San Andreas е дори нещо повече. Това не е просто компютърна игра, а е социална провокация към морала, принципите и действителността на съвременна Америка – онези САЩ, които хем са по филмите и хем не са съвсем видни с невъоръжено око.

All ma' niggazz

Карл Джонсън (или Си Джей за братята в квартала) е черен. Той е печено квартално копеле със закалка в уличните битки и изградено самочувствие на основата на себедоказващи побоища над себеподобни, принципно отритнати, индивидуи от обществото. Той е черен, той е млад, той е без бъдеще. Затова краде по малко, гради респект, а понякога и отнема живота на някой друг незначителен елемент от афроамерикански произход. Си Джей е напуснал родния Лос Сантос преди пет години, но сега трябва да се завърне, защото майка му пада жертва на гангстерската война между квартал-

ните банди. Той трябва да си получи обратен респект на останалите „братя“ в квартала. Пътят към уважението в гетото минава през битка и неморални дела. И през правилната прическа, грехи и аксесоари.

San Andreas е свръхскандален проект в очите на всички възрастни. Без изключение. Спокойно можем да кажем, че го този момент не сме виждали дотогава брутален, циничен и същевременно реалистичен дубликат на действителността. Rockstar Games са вложили невероятно много усилия в подхода към историята като са наели за епизодични роли не едно и две известни имена – Аксел Роуз като водещ на една от обичайните радиостанции, пълнещи ефира по време на шофиране, Семюел Джексън, Питър Фонда и Джеймс Уудс като гласове зад кадър. Ако приемем, че като първообраз на предишния GTA: Vice City е служил филмът „Белязаният“ с Ал Пачино, то случващото се в San Andreas има много общо с онези 24 часа на Итън Хоук и Дензъл Уошингтън в „Тренировъчен ден“. Действието сякаш се развива в началото на 90-те в Калифорния. Тогава, когато бангите, генгста рапа, крека и полицейския произвол са ежедневие за подрастваща черна Америка. Тази действителност полага основите на един не толкова красив американски свят, какъвто той съществува и днес в страни от прожекторите, рекламите и телевизията.

Като на кино

San Andreas работи умело с клишетата. Хората в „квартала“ вярват на принципи като чест, достойнство, уважение и правото на силния, като отричат закона принципно и последователно. Кварталните банди делят територии, полицията е стандартно корумпирана и враждебно настроена, а за сладките малки момичен-

ца в Лос Сантос няма по-добра перспектива от това да се превърнат в „кучката“ на правилния човек. Когато поиграете малко San Andreas и забележите професионализма на момчетата от Rockstar Games, със сигурност ще започнете да се смеете с глас и със сигурност ще дарите с презрение всички напъни на домораслите български хип-хоп измислени хора и тяхната версия за „кварталния респект“. Аксесоари, коли, прически, „кучки“, мангизи – тук е истинското и реалното, макар и в кибервариант. Тук и само тук има значение дали твоятите мацки са „bitches“ или просто „whores“. Тук и само тук Rolex-ът е Rolex, а консумацията на кофти храна е начин на живот, а не просто откопирана без идея поза. Същевременно стереотипът предлага и забавни моменти. Така например по пътя си Си Джей ще се срещне с бос на една от Триадите, който е спял и участва в нелегални състезания а ла „Бързи и яростни“; с луда мацка с латиноамерикански произход, която обаче обожава садо-мазо секса; с бивш таен агент, който обаче пази родината си като сътрудници на нелегалния свят в битка срещу корпорациите. В същия хумористичен дял на играта може да се причисли и възможността за каране на велосипед.

Не мога да отпрека, че очаквам с нетърпение San Andreas. Най-малкото защото това със сигурност е и ще бъде крайъгълен камък в развитието на гейминдустрията. Индустрия, в която игрите все по-малко ще са направени за деца и все повече ще търсят своята публика сред обръканите, млади пълнолетни хора, желаещи да изиграят нещо като един друг свой възможен живот в страни от домашното охолство. Даже трябва да си призная, че си мисля, и то не само тихо, за един PlayStation 2.

Александър Бойчев

ВЕРИГА ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМКЛУБОВЕ

ТЕСТВАНИ И УТВЪРДЕНИ ЗАМИ НАД 300 ИГРИ НА ВСЯКО РС ЛУКСОЗНА ОБСТАНОВКА

ТЕЛЕФОН ЗА РЕЗЕРВАЦИИ: 963.32.49

PC

mb epox v8da+
gam 512 mb ddr 400
19" монитору hyundai
cpu amd athlonxp 3200+
video gigabyte ati radeon 9600 pro

+

- бар и климатик
- принтер и скенер
- warez сървъри
- online optical direct
- достъп до battle.net
- the best персонал

CYBER ZONE: FUTURE

ул. "Ангел Кънчев" №22А

GATTACA

ул. "Света София" №10

ARENA

ул. "Криволак" №51

DIABLO

бул. "Христо Ботев" №46

NEW

CYBER CLUB

ул. "Искър" №86

ИГРАЙ

ТРИ ЧАСА



ПЛАТИ

САМО ЕДИН

Трудно ми бе да повярвам, когато и Сульо, и Пульо заговориха за Battle for Middle-earth (BfMe), че може да се постигне успешна комбинация между зрелищност, екшън и тактика. Но ето че тя е факт. Настоящата реалновремева стратегия е пълното олицетворение на въпросните три характеристики, събрани на едно място. Играта е красива, динамична, относително сложна и единствената разлика между нея и филмовата трилогия на Питър Джексън, която се забелязва, е, че сега именно вие притежавате пълен контрол над армиите, бродещи из Средната земя. А всичко останало, откъдето и да го погледнем, е едно към едно с оригинала. Е, добре де, почти...

Както дебелият очилат режисьор на "Властелинът на пръстените" си бе направил своя собствена интерпретация на книжния шедевър на Толкин, така и авторите на Command & Conquer: Generals ни предоставят тяхната версия на хollywoodския блокбъстър. И ако случайно сте от тези, които се прекланят пред паметта на английския професор, защитават ревностно всеки един ред, написан от него, и се гразнят на отклоненията във филма спрямо книгата, внимавайте – BfMe определено не е за вас.



CYBER ZONE: FUTURE ул. "А. Къчов" №22А

GATTACA ул. "Света София" №10

ARENA ул. "Кривопак" №61

DIABLO бул. "Христо Ботев" №46

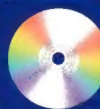
NEW CYBER CLUB ул. "Искър" №66

Видяхте филмите, играхте като героите... Сега е време да поведете и армиите на Средната земя!

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



STRATEGY

графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	 1 DVD	
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
издател	Electronic Arts		
сайт	http://lordoftherings.eagames.com/		
хардвер	PIV 1.3 GHz, 256 MB RAM		
софтуер	Windows 2000/XP, DirectX 9.0b		
платформа	PC, PS2, Xbox, GameBoy		



Нека битката започне... сега

На чия страна ще застанете? На тази на пълчищата от орки, гоблини, урук-хаи и харадрими? Или пък на задругата от хора, елфи, джуджета и хобити? Това е изначалният избор, който предлага сингълплейър кампанията на VbMe. Ако решите да се присламчите към силите на доброто, ще преминете почти изцяло по стъпките на положителните герои от филма – ще влезете със Задругата в Мория и ще

паднете в момента, съобразявайки се евентуално с бонусите, които отделните зони дават. Но често възможностите не са кой знае колко големи и на практика функцията на тази карта изглежда леко безсмислена.

Армиите на Средната земя

Общо взето главните игрови фракции в VbMe са четири – Гондор и Рохан за страната на добрите, и Мордор и Исенгард за тази на злодеите. Всяка една от тях разполага с относително малък, но доста качествен сбор от единици. Защитниците на Белия град например си имат своите скиталци, роханците притежават най-перфектната кавалерия, която премазва като месомелачка (точно както по време на

ват на помощ на крал Теоден при защитата на Шлемово усое.

Гондорците пък си имат още видове войска: от една страна, стандартната пехота, която бранеше Минас Тирит, и, от друга, рицари, досущ като тези, които препускаха редом с Фарамир към Огсалиат, обречени на сигурна гибел. Наред с това обитателите на Минас Тирит притежават и обсадни машини – същите, които мятаха камъни по нещастните орки в "Завръщането на краля".

Що се отнася до злодеите, Мордор прави особено силно впечатление със своите планински тролове, които могат или да изтръгнат най-близкото гърво и да го използват като метла за нещастниците около себе си или пък да се въоръжат с камък и да го метнат небрежно, разбивайки всичко по пътя му. А защо пък и да не изядат някой орк от собствената

си армия, за да си възстановят силите? Когато кръвта им спадне малко под половината обаче, троловете се разяряват, стават неадекватни и не правят разлика между своя и чужда единица. На страната на Мордор са и мумакилите – огромните слонове, които тъпчат всичко наред, и екипирани

те с барабани тролове, които подсилват околните единици с повече броня, помагат им да нанасят по-голямо количество демидж и т.н. Исенгард пък имат пиканосци (които са истински бич за рохириците), берсеркери – елитната им пехота (точно като този тип, който запали експлозивите, заложили в слабото място на Шлемово усое) и, естествено – ездачи на диви зверове, които изпълняват функцията на кавалерия. И обсадните машини не са им чужди – само си спомнете какъв набор от приспособления имаха при нападението на крепостта в "Двете кули" – кеф ти стълби, кеф ти тарани за разбиване на порти...

Почти всички единици в VbMe се стро-



се изправите срещу злия Балрог, ще навестите елфите от Ломигол, ще бродите с Еомер по Роханските поля, ще защитавате Шлемово усое и Минас Тирит, ще сринете Исенгард с помощта на гигантските Енти и в крайна сметка – ще се изправите пред Черната порта, за да поставите лукаво измисления от Арагорн капан на Врага.

От страната на злодеите обаче нещата стоят доста по-различно. Ивълнастроените геймъри ще останат доста доволни от развитието на събитията в тяхната кампания и всеки, който е жадувал поне за миг Саурон да възтържествува над свободния народ от Средната земя, може и да остане доволен в самия край... кой знае... ;)

За да внесат бегло подобие на нелюбимост в сингъла, разработчиците са създали един доста симпатичен и изцяло триизмерен умален модел на Средната земя. Оттам ще избирате единствено коя точно територия бихте искали да на-

сцената с обсадата на Минас Тирит в "Завръщането на краля") Всичко, през което премине, Мордор произвежда пълчища от орки и харадрими, а Исенгард – любимите ми урук-хаи.

Естествено, с това не се изчерпва всичко. Да вземем например Рохан. Освен кавалерия, те произвеждат обикновени и относително мощни ъеомън стрелци. Но наред с тях, за моя изненада, ще можете да контролирате и доста по-добрите елфи, които наред със задължителните лъкове, носят и смъртоносни мечове. Може би това е така заради измислената от Питър Джаксън сцена в "Двете кули", при която група стрелци начело с Халдир иг-

tel. 9733587

WWW.BAZATA.NET

GAME CLUB

55

МАШИНИ

ул. "Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"

TALON

ПЛАЩАШ 1 ЧАС

ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

да се чудя на кого по-напред да дам заповед.

Както и сами виждате, всичко, свързано с единиците, звучи повече от перфектно. Балансът между това кой кого да контрира най-успешно е почти насочен. Що се отнася до събирането на ресурси и съграждането на база, нещата стоят доста по-опростено. Това, от една страна, е добре за любителите на екшъна, които ще могат да се съсредоточат главно върху воденето на сражения. Но, от друга, съм сигурен, че мнозина ще започнат да мрънкат как почти автоматичното събиране на ресурси и строго фиксирани места за строене на каквото и да било сгради лишава VfMe от стратегическа дълбочина и убива мисленето в играта.

Освен стандартните единици в света на тази стратегия битуват и

така наречените герои

Те имат поне няколко специални умения и са много по-силни от почти всичко останало. Иде реч за Арагорн, Гимли, Леголас, Гандалф, Еовин, Еомер, Теоден, Мери, Пипин, Фродо, Сам, Боромир, Фарамир, Саруман, Ангмар, който е възседнал своя летящ звяр и т.н. Успешното прилагане на техните сили често довежда до изненадващо положителен изход от почти всяко сражение. Гандалф е особено впечатляващ герой – той може да възседне своя бял жребец или просто да ма'а пеш и да хвърля светкавици по оркската папач. Саруман също не остава по-назад със своите огнени топци и с умението си да омагьосва чрез своята реч противниците единици и да ги кара временно да застават на негова страна. Въобще всички герои (с изключение може би на хобитите и Ам-гъл) са агски безценни съюзници. Както всички останали единици (чието запазване играе ключова роля, тъй като в повечето случаи ще преминават с вас в следващите мисии), и те ще трупат опит и ще качват рангове. По този начин хем ще ги правите по-издръжливи, хем ще получавате достъп до други техни умения. Агски ме изгразни обаче фактът, че Гандалф успява да убие Балрог още в самата Мория и впоследствие богдро продължава своя път със задругата към Ломигол. Да не говорим, че Боромир



не умира там, където трябва, и смело защитава стените на Шлемово усое, а Саруман е напуснал пределите на Исенгард и подпомага обсадата на Минас Тирит с каквото намери за добре. Тези сериозни отклонения от сюжета на "Властелинът на пръстените" – при това в кампанията на добрите – нямат почти никакво оправдание от гледна точка на геймплей и по мое скромно мнение са лишени от каквото и да било смисъл.

Както всички знаете, магията в света на Толкин не е от най-рядко срещаните явления. И макар и да не е толкова очевидна, както в повечето фентъзи книги на пазара, нейното място в Средната земя е доста ключово. Поради тази причина

"Вечерницата" и "Единствения"

изграят решаваща роля в геймплея на VfMe. Когато цъкнете на тяхната иконка, ще видите една клонеста система от специални сили. Едни от тях са пасивни (т.е. действат постоянно върху определен герой например), а други – активни (т.е. трябва да цъкнете на тях, за да ги задействате). Всяка магия дава определени "точки", които се трупат с течение на времето – т.е. или от битките, които водите, или от териториите, които превземате.

С помощта на Вечерницата добрите притежават някои особено забележителни сили. Например в критични за вас ситуации ще можете да привикате на помощ я безценните орли, я самите неотразими Енти, които изпълняват функцията на перфектни обсадни машини. Последните ритат като ненормални де що видят, но и могат да мятат огромни камънци на агски далечни разстояния. Естествено, огънят е тяхната ахилесова пета. Но дори и евентуално някоя оркска стрела да ги подпали, вие просто трябва да ги заведете до някое поточе, където те на бърза ръка ще потушат избухналите пламъци. Силата на Единствения е в създаването на непрогледен мрак, благодарение на който орките да могат да се движат необезпокоявани от светлината

дори и през деня, а добрите владеят силата на слънчевите лъчи, които пробиват и най-гъстите облаци и зашеметяват всеки противник, до който достигнат. Визуалният ефект е досущ като този в момента, в който рохиримите, водени от Гандалф, се притекоха на помощ по време на обсадата на Шлемово усое. Ако си спомняте, тогава те се появиха облени именно в такава светлина. Кулминацията на Вечерницата обаче е възможността да привикате армията на немъртвите, чиято опустошителна сила е равнозначна на тази във филма. При Единствения това място е заето от Балрога – определено един от най-незаменимите съюзници в тази игра. Ако решите да играете на страната на гадовете, ще получите едно хипер яко преимущество благодарение на пръстена – Окоето на Саурон. То се появява за кратък период от време, може да бъде управлявано свободно и прави какво ли не – разкрива стаените в сенките единици, увеличава демиджа на орките, подобрява бронята на всички единици в своя обсег, плаши по-слабите психически противници и т.н. Въобще – всичко е ток и жица.

The End

Като цяло VfMe изпъква и с някои доста оригинални хрумки, както по отношение на интерфейс, така и по геймплей (например повечето сгради в играта се подобряват с течение на времето в зависимост от това колко често ги използвате). Те донякъде успяват да заличат доста дребните проблеми с баланса, с леко скучната на отделни моменти кампания (мисиите с Еомер) и с крайно неадекватните отклонения от историята във "Властелинът на пръстените". Като оставим това настрана VfMe е една доста красива (все пак се захранва от модифицирана версия на енждина, който видяхме в Command & Conquer: Generals) и перфектно озвучена реалновремева стратегия, която поне според мен успява да се представи доста по-добре от War of the Ring – направения по лиценз на книгата Warcraft III-клонинг на Vivendi.

Владимир Тодоров





В АПАЗИ СВОЯТА ИГРА!



апазете своя World of Warcraft сега,
като предплатите в някой от магазините на "Пулсар":
бул. "Цар Борис III" No. 21, тел. 954 98 62, 954 98 11
ул. "Екзарх Йосиф" No. 51, тел. 983 26 35, 983 56 01
бул. "Патриарх Евтимий" No. 86 тел. 951 67 72

Ако живеете извън София, моля обадете се на тел. 954 98 62, 954 98 11
или пишете на e-mail: contacts@pulsar-games.com
Доставката за цялата страна е безплатна.

Цената за 1 брой е **89.95лв. с ДДС** и включва абонаментна такса за 1 месец.
Към всяка поръчка - безплатна *World of Warcraft* подложка за мишка!



WORLD OF WARCRAFT

PVP BATTLEFIELDS

...или как World of Warcraft ще ви накара да се почувствате като юнит от Warcraft III

Въпреки че World of Warcraft вече успя да шурмува суперуспешно САЩ и да се превърне в най-бързоразрастващото се MMORPG въобще, хората от Blizzard продължават да хвърлят пот, за да направят геймплея на тази тяхна първа масова мултиплейър онлайн ролева игра още по-невероятен. Основното доказателство за това е новата система Battlegrounds, която създателите ни готвят и тестват неуморно от известно време насам. Нейната функция е да обогати PvP битките (играч срещу играч) и да ги направи по-интересни и примамливи дори и за най-върлите противници на този тип онлайн-геймене. Казано с други думи – да ви накара да се почувствате така, сякаш играете на Warcraft III, но с тази разлика, че именно вие ще бъдете една от множеството единици в армията, която марширува безмилостно към вражеската база. Тактиката и стратегията, естествено, ще присъстват с пълна сила, а усещането от сблъскването на две противникови групи няма да бъде като от обикновено меле, в което никои не разбира какво става или пък не вижда въобще какво прави или с кого си мери силите.

Бойните полета на Азерот

Идеята на Blizzard е да създават множество бойни полета (Battlegrounds), на които играчите от Ордата и Съгласението да могат да се събират и да мерят силите без каквито и да било ограничения. В момента геймкомпанията се труди усилено върху едно-единствено такова – долината Алтерак (Alterac Valley). За в бъдеще можем да очакваме още подобни PvP-нива, които ще бъдат разпръснати из двата огромни континенти на играта. Всичко в тези зони ще бъде създадено така, че да подпомага и стимулира PvP

битките.

Да вземем за пример вече почти завършената долина Алтерак. Тя ще се намира сред склоновете на едноименната планина в близост до Лордерон и за да можем да стигнем до там, ще трябва да преминем през специални тунели. Всяка една фракция ще си има свой собствен проход, така че никои да не бъде възпрепятстван да я открие. Входът към долината ще бъде маркиран от огромен аленочервен портал, така че няма опасност да се объркате!

Сам по себе си, въпросният приятно заснежен терен представлява нещо като изправен правоъгълник – в горната му част лежи Stormpike – базата на Съгласението, а в долната – Frostwolf – тази на Ордата. Това де факто са напълно функциониращи градове, всеки от които е снабден с всякакви магазини, ковачници, пазачи и NPC-та, които ще ви дават специални PvP квестове. Т.е. там ще има всичко, което би ви било необходимо, за да преживявате и да водите война. Естествено, околността ще е пълна и с най-различни компютърно контролирани чудовища, а средата на картата ще е мястото, където ще се състоят основните сблъсъци между двете враждуващи фракции. Малко встрани от бойното поле пък се намира пещера, пълна с ледени тролове. Те ще бъдат истинско предизвикателство дори и за най-опитните играчи, но наградата, която ще ви дават, след като ги победите, ще бъде повече от удовлетворител-

на. Някои от PvP-квестовете могат да ви донесат комплект от предмети и оръжия или дори специално ездитно животно, на чийто гръб да препускате из света на Warcraft.

Освен това под билото на планината и до двете бази се намира по една мина. Тя се охранява от коболди и трогчета, а вътре в нея се намират сандъци, пълни с най-различни провизии, които ще ви помогнат да възгрейднете съюзническите си бойни NPC-та в градовете с по-добра броня и оръжия, като по този начин да ги направите по-трудни за убиване.

Амака!

Начело на всяка база ще стои по един адски мощен капитан. Той ще бъде заобиколен от няколко high level лейтенанти и ще бъде първото нещо, с което една армия ще се сблъска при опитите си да шурмува вражеската крепост. Шансът да загинете от техния меч е доста голям, защото това ще са елитни бойни единици.

Смъртта тук обаче функционира по малко по-различен начин от това, което сте свикнали да наблюдавате в World of Warcraft досега. Ако например утрепнете някой играч, ще можете да си вземете трофей от неговото тяло. Когато системата Battleground бъде инкорпорирана в това MMORPG, членовете на Ордата ще събират кръв от загиналите си противници. И колкото повече успеят да натрупат (поне неколкостотин единици), толкова по-добре, защото впоследствие ще могат да я дадат на своя шаман, който след специален ритуал, ще привика на страната на армията си адски мощен елементъл, който ще се отправи към вражеската база, за да я направи на пух и прах. И дори и кръжащите в небето съюзнически бойни грифони няма да могат да го спрат. Същото ще важи и за Съгласението, естествено.

Освен кръв от падналите в бой играчи ще могат да бъдат взимани и техни отличителни белези. И когато това се случи, техният труп ще бъде унищожен и те няма да могат да възкръснат там, където са умрели. За сметка на това ще бъдат попитани дали искат да се пренесат



MMORPG

издател	Blizzard
сайт	http://www.worldofwarcraft.com/
излизане	11 февруари 2005
платформа	PC



В най-близкото гробище, за да бъдат върнати към живот и да отмъстят за оскуверняването на тялото си. Това обаче няма да стане веднага. На гробището ви очаква едно NPC, което прави магически ритуали на равни интервали от време. И вие ще трябва да изчакате например една или две минути, преди да можете да се върнете към битката.

Всяка база в долината Алтерак ще си има поне едно свое собствено гробище. Равномерно из картата ще са пръснати неутрални такива. В центъра – там, където ще се разиграват основните битки, също ще има едно подобно местенце, където играчите да възкръсват. Инте-

ресното в случая е, че гробищата ще могат да бъдат завладявани, като по този начин там ще се съживяват единствено съюзнически играчи. Това ще ги прави едни от най-ключовите стратегически обекти по картата, а това в центъра на долината очевидно ще играе най-важна роля за изхода от едно сражение, тъй като падналите бойци ще могат по-бързо да достигат отново фронтовата линия

За всекиго по нещо

Въпреки че тези битки ще бъдат предназначени предимно за играчи с high level герои, и по-слабичките геймъри също ще могат да вземат участие по един или

друг начин. За тях са създадени гореспоменатите PvP квестове, чиято цел е да подпомагат военното дело на съответната враждуваща фракция. Например те ще трябва да прочистят мините, за които стана вече въпрос, и да се сдобият с ресурсите, които предлагат, да хващат вълци и да ги водят в базата, за да могат съюзниците да ги използват като ездимни животни и да се възползват от тяхната бързина или пък да завладеят противниково гробище и по този начин да попречат на по-бързото спаунване на вражеските бойци. Последното обаче няма да е чак толкова лесна работа, тъй като мястото ще се охранява от няколко яки NPC-та.

Това е едва малка част от същността на системата Battlegrounds. Blizzard обещава, че в най-скоро време ще разкрийт допълнителна информация. А кога точно долината Алтерак ще се появи и на световната карта на World of Warcraft, можем само да гадаем. Най-вероятно това ще стане едновременно с европейската премиера на това страхотно MMORG (11 февруари). Дано!

Владимир Тодоров



Internet club 35

Комфортна обстановка

Pentium 4 до 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"

96

компютъра

цветен и черно-бял печат, сканиране
и други компютърни услуги

Бърз интернет

Студентски град, бл. 35

тел. 8624251, e-mail: club35@club-35.com, <http://www.club-35.com>

Интернетът се доставя от фирма InterBGcom

Internet club 35

ТАЛОУ

платаш 1...

играеш

2 часа

Студентски град, бл. 35

тел. 8624251, e-mail: club35@club-35.com
<http://www.club-35.com>

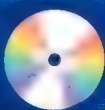
Да си призная, тази игра доста ме обърка. От една страна, геймърът в мен доста се забавлява на моменти, докато я разцъкваше. От друга, второто ми аз (критикарското) често точеше брадвата, готвейки се да ореже оценката. Наистина повечето обещания на разработчиците, които описах в превъто от брой 10/2004, са изпълнени, но имам странно чувство, че тогава и сега пиша за две различни игри. Само да припомня, че Armies of Exigo се разработва от унгарското студио Black Hole Games, съставено от хардкор-геймъри, отраснали с джитки като StarCraft, Age of Empires, Command & Conquer. И както ще видите по-надолу в статията, те здраво са черпели вдъхновение от всички тях, че и от още доста. Тъй като не мога да чакам да стигнете до края на ревюто, ще ви кажа сега най-голямото си разочарование от играта: ми просто не е оригинална, бе! Ама хич! В цялата проклетата геймка няма дори един-единствен елемент, който да не сме преживявали многократно. И въпреки това



Малък хинт: ще познаете, че Адът е замръзнал, когато чуετε, че тази игра е получила Оскар за оригиналност



REALTIME STRATEGY

графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	 2 CD
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
издател	Black Hole Games / EA	
сайт	http://www.aox.ea.com	
хардвер	Pentium 1.5 GHz, 384 MB RAM, 64 MB	
	3D Video card, Windows All, DirectX 9.0c	
платформа	PC	



Internet club 35

ТАЛОН

плащаш 1...

играеш

2 часа

Студентски град, в. 35

Тел. 634251, e-mail: club35@club-35.com

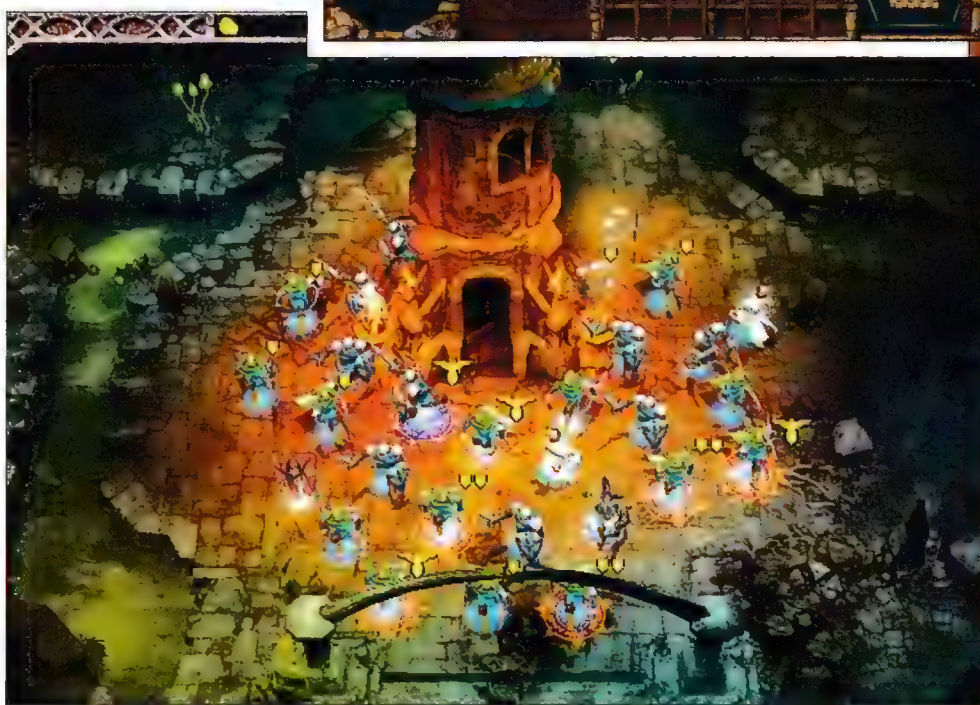
<http://www.club-35.com>



тя притежава особен магнетизъм – човек вижда любимите и познати до болка неща, промърморва нещо за комерса и плагиатството и продължава да играе. Защо става така? В следващите регове ще се опитам да разгадая тази мистерия.

Да видим ще познаете ли откъде е чопната историята?

Две раси се мразят смъртно. Изведнъж се появява трета, много по-зла и по-силна, срещу която другите две са безсилни поотделно. Обединението е единственият път към спасението. Това да навява асоциации на някого? Баш добрите – Империята (The Empire, съставена от хора, елфи, гноми и други приказни същества) уж си живеят мирно и щастливо, когато изневиделица Зверове (The Beasts: орки, тролли, озрета, каквато зла раса се сетите) преминават пограничните стени и нахлуват в кралство



Норан. Висшият лорд в съвета на магьосниците е мъртъв, но приживе е обявил младия Алрик до Рей за свой наследник. Вие се нагърбвате с тежката задача да поведете човешките армии от негово име и да смажете нашествието.

След опит за покушение обаче се оказ-

ва, че един от най-висшите членове на съвета е шпионин на неизвестна досега фракция. Тази нова раса – The Fallen (Все още отказвам да ги преведа като Пагналите), е съставена основно от паякоподобни насекоми и всякакви природни извращения, управлявани от кошерен свръх-



7 ПРИЧИНИ

ДА БЪДЕТЕ НАШИ КЛИЕНТИ!

1. Единствено при нас - ЛИПСА НА ШЕЛ
2. Единствено при нас - КЛИЕНТСКИ КРЕДИТ до 10 лв.
3. Единствено при нас - СВОБОДНО ИЗПОЛЗВАНЕ на ФЛОПИ, CD, DVD и ПРИНТЕР, без намеса на оператор
4. Единствено при нас - СОБСТВЕНА ПОТРЕБИТЕЛСКА СМЕТКА
5. Единствено при нас - БЕЗПЛАТНА ПОЩА до 50Mb
6. Единствено при нас - СОБСТВЕНО ДИСКОВО ПРОСТРАНСТВО
7. Единствено при нас - СВОБОДЕН ВХОД и СВОБОДЕН ИЗБОР на КОМПЮТЪР, без намеса на оператор

Интернет и Гейм ВЕРИГА

Inferno

ВЕРИГАТА С ЕВРОПЕЙСКО КАЧЕСТВО НА УСЛУГИТЕ!

НА ВАШЕ РАЗПОЛОЖЕНИЕ
СА СЛЕДНИТЕ ДИГИТАЛНИ УСЛУГИ:

Интернет
Игри в мрежа
Обработка на документи
Флопи, CD и DVD
Цветен и черно-бял печат
Копирна машина, скенер и
цифрова камера
Допълнителни услуги -
паминиране и подвързване

Инферно Младост

Младост-1, Пазара, Търговски комплекс РЕА
тел. 0886 888 868

Инферно Плиска

кв. Изток, ул. Ат. Далчев /супера до кино Изток/
тел. 0887 501 499

Инферно Студентски град

блок 22Б /срещу РУМ Четворката/
тел. 0887 593 733



разум. Неговата основна цел е масовото изстребление на всичко живо. Като цяло story-то не е нищо революционно, но все пак ще ви спестя по-нататъшното му развитие, за да можете да си откриете развръзката сами.

Трите раси са що-годе добре балансирани, като всяка има своите предимства и недостатъци (по дяволите, дори последното изречение звучи клиширано!). Империята различава основно на ударната сила на мечоносците си, подкрепени от елфи-стрелци, а в по-късен етап – и на тежко бронираните си рицари и умелите си магьосници. Важно място във всяка Имперска армия взема свещеникът, който лекува и съживява единиците. Техническите познания на гномите също влизат в употреба – с тяхна помощ се снабдяват с всевъзможни летящи и обсадни машини. Хората си осигуряват population limit по конвенционалния начин – с ферми.

Зверовете, от своя страна, разполагат с най-силните единици за директен бой и дори малка групичка техни войни могат да изнесат на гърба си вражеско нападение. За прикритие на пехотата те използват богата гама от магьосници, летящи същества и дори юнити, които могат да стават невидими. Увеличават лимита на населението си като отглеждат биволи, които освен за това служат и като последна линия на отбраната.

Fallen-ите пък започват със слаби, но и доста евтини единици, с които да заливат врага в огромни количества в стил "Звездни рейнджъри". В по-късен стадий вече идва тежката артилерия под формата на внушителни ходещи и летящи буболечки, някои от които размятащи наляво-надясно унищожителни магии. Имат два вида работници – едните са едри ракоподобни същества, чиято единствена цел в живота е да събират ресурси (в играта суровините са три вида – злато, гърво и скъпоценни камъни), и друг вид, чийто представителни строят сгради, след трансформация осигуряват популяционен лимит, а след още една се превръщат в някакво подобие на хамелеон, защото придобиват способността да се преобразяват в произволна вражеска единица. Изобщо истинско превъплъщение на социалистическия идеал за всестранно развита личност :). О, да – сградите на тази "нация" се строят само върху "загадена" земя. Колко оригинално само, как ли никога досега не се е сетил?

Изкуството на войната

След изписаното дотук може би сте си помислили, че играта малко прилича на една друга много хитова стратегия, чие то име започва с W и завършва на aCraft? Не-е! Няма такова нещо. Armies of Exigo МНОГО прилича на другото тайнствено заглавие. Само гето тук да се размотават с пет-шест юнита означава сигур-

на смърт за групичката. В тази игра се разчита най-вече на грубата сила. Толкова груба, че едва ли не може да излезе през монитора на опонента ви и да го цапардоса по физиономията. Поне в кампанията сте принудени да използвате формации от минимум 40-50 войници, тоест истински армии, както подсказва и заглавието на играта. За тяхното управление авторите за въвели един доста хитър интерфейс трик – супергрупата. Нормалният селект побира 15 единици, но можете да обедините до десет селекта в една супергрупа. Елементарно, но пък агски полезно.

Проблемът с управлението обаче идва от другаде. Почти всяка единица в играта е снабдена с по някое специално умение, което трябва да активирате ръчно – да, ама в меле между 70 други гадини много трудно ще можете да намерите търсения магесник...

Една много особена геймплейна изцепка е, че не можете да изкарате войниците си от битка, ако е включена опцията Right click attack move. Ако сте я избрали, веднъж започнали боя, солдатите или умират, или побеждават. Тази опция е огромно pain in the ass и лично аз превъртах кампанията на хората без реална възможност да приложа някаква тактика по простата причина, че единиците ми не се подчиняваха...

От своя страна обаче, компютърът тия номера ги може, защото не е обвързан с мишка, клавиатура и монитор! Това качва неимоверно трудността на игра, особено когато сте изправени срещу превъзхождащ ви по численост враг. Аз се имам за стратег на малко над средното ниво, но някои мисии в кампанията направо ми избиха кътниците.

Друг проблем – бойците много бързо мрат. Срещнат се две войски и след секунди – айде-е-е, едната си е заминала. Вярно, подчинените ви трупат опит и вдигат нива, но смисълът от този гърч е наистина много малък. Имперските войници след определен левъл започват да излъчват аура около себе си, подобряваща характеристиките на другарите им, като всеки вид единица дава различни бонуси. Зверовете подобряват само собствените си показатели, а Fallen-ите след построяването на специална сграда качват нива колективно – всички буби имат еднакъв експирънс.

Armies of the Underground

Едно от най-любопитните нововъведения, видели бял свят в играта, е наличието на второ, подземно ниво под основната карта. То е свързано с горния свят чрез изходи, които най-често се намират в задния двор на базата ви и трябва да бъдат държани под око. Това отваря цял нов свят от възможности да направите нещо гадно на опонента. За съжаление

част от обещанията от разработчиците опции не са достъпни – не можете например да предизвикате изригването на вулкан под укреплението на неприятеля, нито пък той може да отприщи наводнение и да изстреби войските ви, намиращи се под земята. Най-много можете да излезете направо през повърхността, вместо през предварително изградените изходи. За този случай Империята например използва гноми – миньори, които прокопават шахта, през която да се прехвърлите на другото ниво. При Зверовете пък Вещицата може да превръща събратята си в газови облаци и така те да преодоляват земните пластове. Не можете обаче да прокопавате нови тунели – те си стоят от векове за векове. С други думи тази двоица карта е хитро хрумване, но далеч не е нещо невиджано и уникално.

Друго нещо, което трябваше да е невиджано и уникално, е графиката. Да, ама не е. Свидетели сме на една доста красива, но в никакъв случай гениална визия. Уж трябваше да има мръсотия по броните, пукнатини по тухлите – нъцки! Но дори и да има, не се забелязват, защото зомът на камерата е по-скоро декоративен, отколкото реално помагач при игра. И между другото е абсолютно идентичен като идея като зом-а от "Онзи-чието-име-не-трябва-да-се-споменава" (сиреч Уоркрафта). Да не говорим, че теренът е напълно непроменен – няма деформация при експлозии, което е жалко, защото много често стават качествени мелета. Звукът – и той като графиката, леко безличен ми се стори. Дрънчене на мечове и преди сме чували, не можете да ни изненадате с това.

Тази игра трябваше да е революция. Трябваше да бъде юнакът, който да прониже змея WarCraft право в сърцето и да му отмъкне златната ябълка. Само че не е. Вярно, добра игра е. И бих я препоръчал на всеки RTS почитател като задължителна част от колекцията му. Но само толкова.

Силно ще се изненадам, ако джигката дори се играе активно в клубовете. Кое то е жалко, защото в нея има потенциал. Ако ви се струва, че съм я оплюл, то е защото наистина очаквах това да е някакъв мегахит, а ни поднесоха един двуслоен полуфабрикат.

Все пак, само едно подземно ниво не стига, за да оправи нещата – не играехме Heroes III заради подземната карта, нали? Така че, момчета и момичета от Black Hole Games, понеже почти сигурно четете PC Mania в Унгария, ще ви кажа само: да бъдете приети под крилото на EA е само началото! Успех следващия път! :) И да пускате пача, който оправа управлението на единиците при битка, че понякога не се трае!

Пламен Димитров



ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР

2260

GloBul и Mtel

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА

0900 40 400

GloBul и Mtel

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

САМО ЗА НОКИА И САМСУНГ



910113

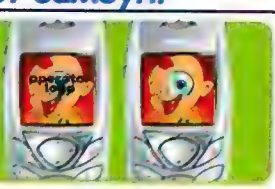


910114



910115

ЛОГО ЧИСТАЧКА
не те ли дразни логото на
оператор върху любимата
ти картинка на дисплея
изчисти го от тук сега
изпрати 910132 на
номерата за поръчка



910116



910117



910118



910119



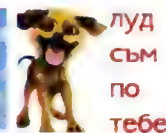
910120



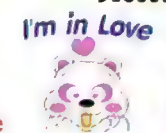
910121



910122



910123



910124



910125



910126



910127



910128



910129



910130



910131

EMINEM

910151



910152

[EMINEM]

[EMINEM]

[EMINEM]

910153

910154

910155

sms картинки



910156



910157

ЦВЕТНИ АНИМАЦИИ

модел GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800



910158



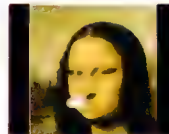
910159



910160



910161



910162



910163



910164

ТОП ХИТОВЕ

филмова музика - море от любов
ивана - нещо нетипично
гергана - боли
jay_z & linkin park - numbencore
sergio del rio - parazaar
hoobastank - the reason
deep dish - flashdance
филм - alian v/s predator
азис и деси слава - жадувам
вероника и магда - не си сама
adrian cipilul minune - diskoteka boom
гергана и деси слава - без теб
есил дноран - само ме обичай
alina & costi - necazuri si suparari
братя мангасарян - бай мангал
abrar ul haq - punjabi touch
каризма - mister killer
азис - как боли
преслава и рашид - молиш ме
giorgos mazonakis - to gucci forema

910179 910199
910180 910200
910181 910201
910182 910202
910183 910203
910184 910204
910185 910205
910186 910206
910187 910207
910188 910208
910189 910209
910190 910210
910191 910211
910192 910212
910193 910213
910194 910214
910195 910215
910196 910216
910197 910217
910198 910218

910165 910172
910166 910173
910167 910174
910168 910175
910169 910176
910170 910177
910171 910178

най-готините Java игри

повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

910165

Помогни на
Купидон да
събере всички
самотни сърца,
пръснати по целия
свят и да се
пребори с
враговете на любовта

модел GSM: Nokia, Sharp

910166

Супер популярната
игра кликомания -
тези топчета се
размножават
по-бързо от зайци.

модел GSM: Nokia, Sharp

910167

Nokia, Sharp
Sony Ericsson

910168

Мисията ви е да
свалите всички
извънземни и да
продължите през
всичките 6 нива

модел GSM: Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson

910169

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

910170

С КамаСутра -
специално, ще
научите много за
изкуството за
правене на любов,
при това от вашият
телефон

модел GSM: Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson

910171

Жестоките боеве се
водят. За да спреш
Ngai King, ти като
Shui го предизвикваш
и така стартира
Войната на Червената
Стена

модел GSM: Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson

910172

Чудесни тела на
очарователни мадами
те очакват да ги
разкриеш и да се
наслаждаваш.

модел GSM: Nokia, Siemens, Sharp

910173

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

910174

Започваш
защитата на
твоята нация, след
това се строят и
защитават бази,

модел GSM: Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola

910175

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

910176

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

910177

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

910178

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

910179

Играй тази игра
срещу двамата най-
силни играчи на
своя в два
големи шампионата.

модел GSM: Nokia, Motorola

Как да поръчам?

поръчка с ята?

изпрати ята на номер

2260 за Mtel и GloBul

с кода на продукта и

индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM-и

Nokia E Sony Ericsson

SI Siemens A Alcatel

SA Samsung M Motorola

за да поръчваш цветни

картинки, полифонични мелодии,

java игри и анимации

трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

поръчка от стационарен телефон

набери 0900 40 400

и следвай менюто,

за абонати на

Mtel и GloBul

1,50 лв./мин. без ддс

Изпрати с ята на приятел

изпрати ята на номер 2260 за

Mtel и GloBul

с кода на продукта, индекса на GSM-а

и номера на GSM-а на приятеля

1sms = 2 лв. без ддс

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

MТелеком



FIRST PERSON SHOOTER

издател	Activision/id Software
сайт	www.doom3.com
излиза	When it's done
платформа	PC

DOOM 3

RESURRECTION OF EVIL

Втора вълна на демоничната инвазията
се надига на хоризонта...



Не може да се отрече, че появата на първия Doom беше революция. Появата на втората част – също. Макар да не оправда очакванията на някои фенове, новият Doom 3 също не дойде безшумно по терлици. Какви ли неща не се случиха при излизането му – адските демони явно усетиха грозящата ги опасност и скъсаха оптическата кабелна мрежа на софийските интернет-провайдъри, за да не могат играчите да се сдобият с лелеяните три CD-та, но по този начин само отложиха незавидната си съдба. Геймърите по целия свят отново се разделиха на два лагера, точно както в доброто старо време на Quake 3 срещу Unreal: Tournament (е-ех, спомени. :) Едни те твърдят, че кумирите им от ID Software, както винаги, са си свършили отлично работата, и както "от Искар по-дълбоко няма", така и от Doom 3 по-яко няма и не може да има. Другите пък са убедени, че както и преди почти пет години Half-Life (този път с цифрата 2 отзад) ще излезе краен победител в "сблъсъка на титаните". :) А откакто в края на миналата година ID обявиха, че се подготвя add-on за техния шутър, борбата стана още по-епична. Въпреки адски оскъдната информация около това продължение (засега наречено Resurrection of Evil или за по-кратко – RoE), геймърите вече точат луги и наливат бензин в моторните резачки за новата си среща с пъклениите изчадия.

Защо този път тяхната цел си ТИ

Да, точно ти, многоуважаеми читателю, ти, който спуска гумите на ладата на съседа и мислеше, че никой няма да разбере. Но демоните знаят в-с-и-ч-к-о! Макар в експанжъна да не става дума за спукани гуми, адските изчадия определено са ти много сърдисти.

Историята на играта започва приблизително две години след събитията в оригиналния Doom 3. Корпорация UAC е зарязала всичките си проекти на Марс, а катастрофата там обяснява с "промишлен инцидент". Всички оцелели са разкарани оттам по най-бързия начин, но около планетата продължават да обикалят сателити, които засичат странен сигнал, идващ от повърхността. На Земята е сформиран специален екип от учени и войници, които да отидат на Червената планета и да разберат за какво става дума.

Въпреки че персонажът ви е все така безименен, той не е същият пехотинец, който управлявахте в оригиналната игра. В RoE вие сте военен инженер под командването на Елизабет МакНийл – бивша сътрудничка на доктор Бетругър. Тя е изпратена обратно на Земята, когато започва да подозира, че на Марс се случва нещо нередно. Когато отрядът стъпва на повърхността на Червената планета,

вие разбирате, че сигналът идва от мистериозния Site 1. Това е мястото, където UAC е започнала разкопките на руините на древна извънземна цивилизация. Локацията, за която много се говореше в Doom 3, но така и не я видяхме.

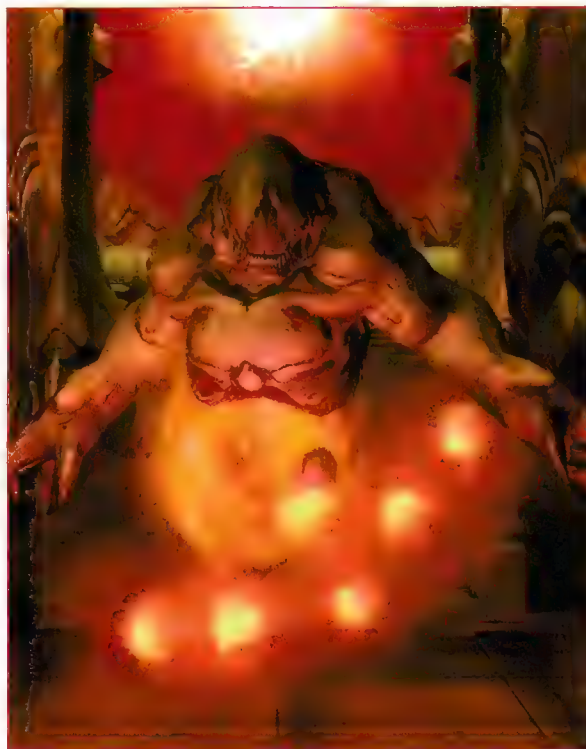
Приближавайки се, вие попадате в древен храм, а на пиедестал в центъра му се намира Артефактът. Водени от любопитство, го вземате в ръцете си. И тогава се случва непоправимото – по този начин отваряте нов портал към Ада. Впоследствие се оказва, че Артефактът неслучайно е бил закопан толкова надълбоко и не е било предвидено разни любопитни човече да го взимат. И докато The Soul Cube от оригиналния Doom 3 (а.к.а. Кубчето със Солта) беше мозъчно оръжие срещу адските нашественици, то новият Артефакт е фар, по който демоните се ориентират как да влязат в нашия свят. Целта ви, освен ритането на извънземни задници (или съответни други меки части :), е да изнесете ожаджата на повърхността. Историята отново ще ви бъде разказана главно с помощта на зарязани из нивата PDA-та, които ще намирате по пътя си из марсианската база.

Новите предизвикателства по пътя

По-лошото в случая е, че "новият" доктор Бетругър (игралите Doom 3 веднага ще ме разберат ;)) явно много иска този артефакт. За да го вземе от вашите ръце (за предпочитане вкочанени), той изпраща по следите ви три специални демона, наречени Ловци, надарени с изключителни адски сили. В определени моменти от играта ще трябва да се преборите и с тримата, за да успеете да се измъкнете. Интересното е, че след като победите някой от тези супердемони, с помощта на извънземния артефакт ще можете да вземете специалното им умение, за да го използвате в своя полза. След смъртта си първият Ловец ви дава умение, наречено Hell Time (адско време) което служи за... забавяне на времето! Точно така, Bullet Time. :) От id обаче ни се кънат, че изживяването ще е напълно различно от това в Max Payne и филма The Matrix. Особено то

е, че времето ще спира за абсолютно всичко (врагове, ракети, дори звуци), но не и за вас. Hell Time няма да се използва само за битки, но и за решаване на някои пъзели, където е нужно темпоралният ритъм да спре за малко. Да, определено няма нищо общо с Макс и Принца на Персия... :) Другите два демона ви дават Берсерк и Неуязвимост, които нямат нужда от обяснения. Ще имате нужда и от трите умения, за да се справите с някои по-корови гадове към края на играта, както и със самия Бетругър, който най-накрая ще си получи заслуженото.

Освен тези неприятели на пътя ви ще се изпречат и още няколко нови гада, като например The Vulgar, който малко на-



помня на Пришлеца от едноименния филм – умее да се катери по стени и тавани и да напада изнебугелица. The Forgotten пък е нов Bug Lost Soul (хвърчащите из въздуха черепи). Той е леко намигване към най-старите Doom фенове, защото е еквивалент на чудовище от оригиналната класика. Егрият Bruiser ще се опита да ви разкъса на парчета посредством двете картечници, които има вместо ръце, а the Hazmat Worker е нов Bug зомби, облечено в противорадиационен костюм, по-

добен на този, който вашия герой носи.

Мракът вече няма да е толкова тъмен!

От id Software явно са чули воплите на геймърите относно невъзможността да стреляш и да си светиш едновременно. Те са решили да се смият над нас и обещават, че новият ви защитен костюм ще има монтирано фенерче на каската. Оръжията също ще бъдат обогатени с някои нови модели като например класическата double-barreled shotgun, сиреч ловното чифте.

Двуцевката ще е уникална, тъй като никои от противниците няма да притежава такава.

Другото известно засега ново оръжие е доста интересно. Много играчи се оплакаха как Doom 3 много прилича на Half-Life, а чрез това го-пълнение id като че ли се опитват да затвърдят това усещане – представям ви го Ionized Plasma Levitator, за по-кратко Grabber.

Това е урег, с чиято помощ вдигате разни неща и ги мятате по вражите. Можете също да отклонявате ракети или да хвърляте по-дребните гадове наляво-надясно. Едва ли има нужда да обяснявам, че този Grabber адски много прилича на Gravity Gun-a от HL2.

За да не бъдат осъдени за плагиатство, дизайнерът от id Matt Hooper обяснява че "това е нещо, което отпадна присъстваше в енджин, но по една или друга причина не беше включено в оригиналния Doom 3". Хмм, добре...

Мултиплейърът ще бъде подобрен, като максималният брой играчи в един сървър от четирима ще стане осем. Също ще бъде добавен режим на игра Capture the Flag, както и много нови карти...

И ето че започваме 2005 г. така, както започнахме и 2004-та – в очакване на ново заглавие от семейство Doom. Кога ще излезе RoE обаче, никой не знае – id си позволяват само краткото "When it's done!". Според неофициална информация – в средата на лятото, а според някои сайтове – дори и през март. Явно не ни остава нищо друго, освен да чакаме. :)

Пламен Димитров

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" - ПЛОВДИВ

AMD Barton 2500+, DDR512RAM, GeForce FX5600/5700

1 ул. "ген. Д.Николаев" 33
тел.: 032/ 641 866

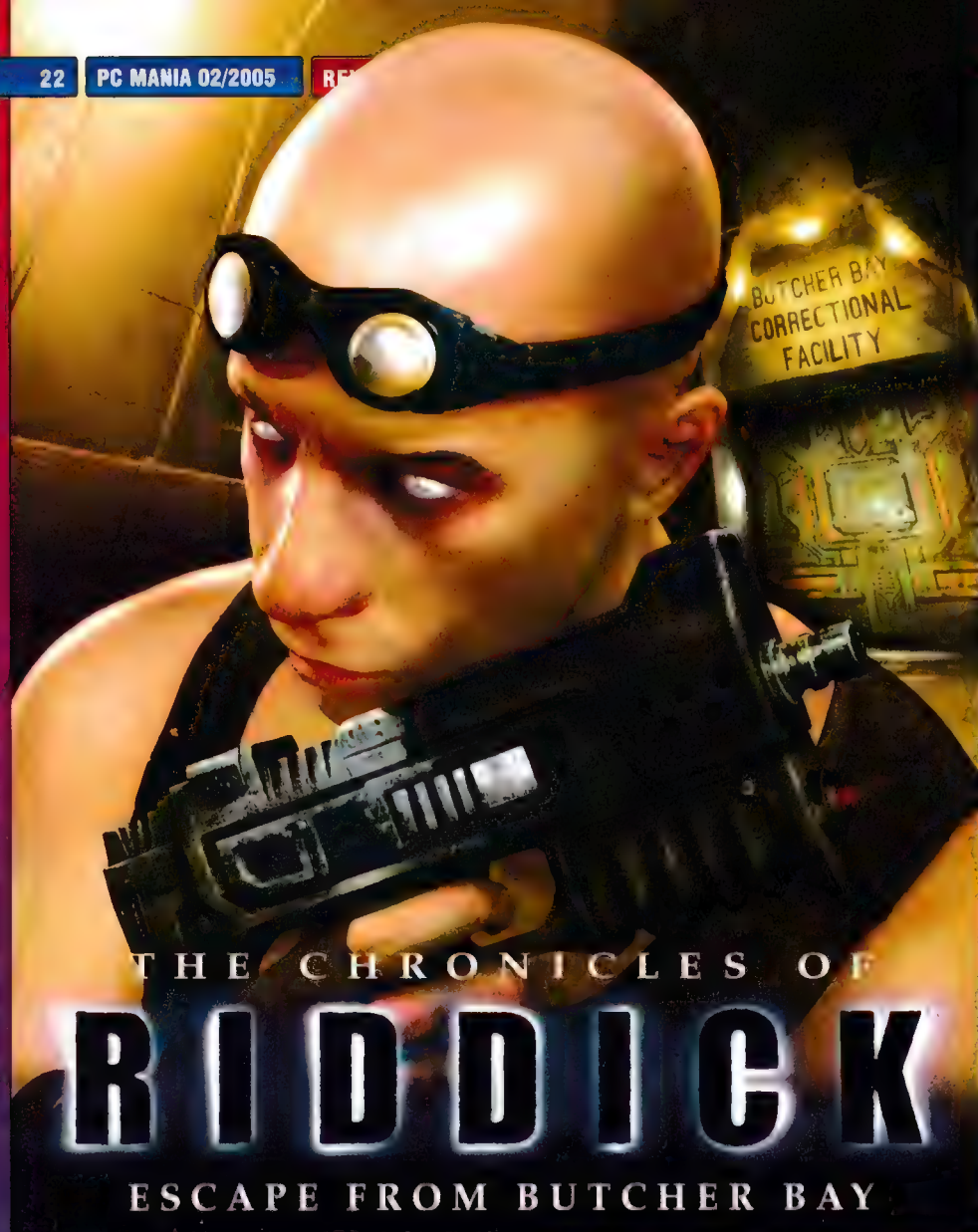
2 бул. "6 Септември" 128
тел.: 032/ 649 700
в кино ФЛАМИНГО

3 **NEW**
бул. "В. Априлов" 20

EXTREME - BONUS

ПЛАТИ 1 час
ИГРАЙ 2 часа

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
"ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ



THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

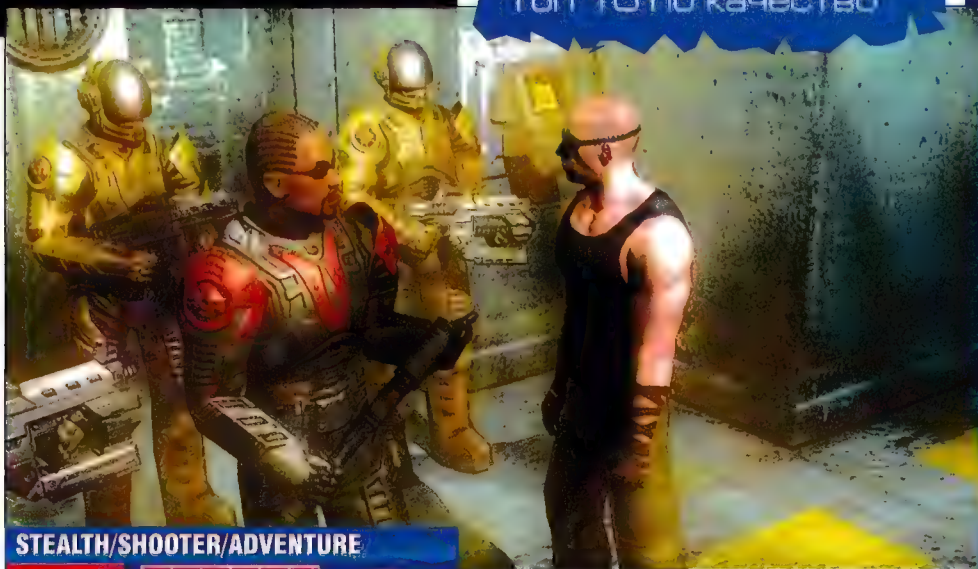
Две са особените неща около "Хрониките на Ридик". Първо, това е странният успех, който успя да постигне филмът – продължение на една нелоша, но определено не и много добра манга. Главната роля, поверена на холивудската мутра Вин Дизел, който след "Бързи и яростни" така и не успя да остави истинска следа като "нова порода таен агент", също допринасяше за скептицизма. Но филмът не само че се оказа сполучлив, дори успя да прескочи посредствеността на типичните комерсиални екшъни. Pitch black, както се казва, едва ли ще спечели Оскар, но е приятен и различен, дори в доста моменти забавен.

Втората голяма изненада, лично за мен, дойде от самата игра, излязла с този бранд. Не е нужно да ви изброявам загравията на геймките, правени по филми и оказали се тотален провал, за да си спомните, че досега повечето опити за пренасяне на игрови герои на големия екран и обратното са завършвали единствено с катастрофално ниски оценки в специализираната преса. Може би именно заради цялата тази доза скептицизъм относно The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (TCOREFBB) играта успя да ми влезе толкова здраво под кожата и да ме накара да я мина на един дъх.

Нашият (анти)герой

Ридик е един от най-търсените престъпници из Вселената. Така и не разбрах в какво точно се е провинил, но за главата му се дава сума, малко по-голяма от годишния бюджет на малка латиноамериканска държава. Фабулата на играта предшества тази от филма. В нея героят е заточен в Butcher Bay – най-големият и строго охраняван затворнически комплекс във Вселената. Навряк в мръсната си килия, нашият човек ще трябва да открие тайните на това злокобно място. А затворот, като всяко скупчване на повече от десет души на едно място, си има своите малки и мръсни тайни. И тъй като носенето на раи и разтърк-

Втората най-красива игра за годината и успешен кандидат за Топ 10 по качество



STEALTH/SHOOTER/ADVENTURE

графика		 1 DVD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Starbreeze Studios / VU Games	
сайт	www.riddickgame.com/us	
хардуер	Pentium 1.8 GHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9.0	
платформа	PC, Xbox	

ването за по един час на въздух всеки ден не влизат в представата на Ридик за задоволителен лайфстайл, на вас се пада "честта" да влезете в напompаното му до границата на здравословното тяло и да си измъкнете четирибуквието от този гнусен зандан. Ок, това не е просто поредната inmate (от англ. – затворник) тирада. Защото нашето момче има в себе си покълналите семена на супергеро-



КЛУБНА КАРТА

ВЗЕМИ СВОЯТА
БЕЗПЛАТНА КЛУБНА
КАРТА - ЗА ДА ИГРАЕШ
ПОВЕЧЕ И ДА ПЛАЩАШ
ПО-МАЛКО!



изма, които избират точно този момент, за да се покажат и съвсем да допринесат за заплитането на историята и развитието на геймплея.

Шутингът

На пръв поглед Хрониките са типичен шутър. Разглеждате света през светещите в синьо сияние очички на бате Вин (дори понякога полигонното му алтерего изглежда по-добре от оригинала и се потупи по-малко) и само в някои моменти камерата елегантно се премества и ни го показва в цял ръст. Последният трик госта помага за сближаването на геймъра с героя. Във възискателността си към детайлите програмистите са стигнали дотам, че ако погледнете наголу, ще видите весело потропващите си в снега бо-

тушки. Малък минус – не можете да се простреляте в крака. Винаги се премества на милиметър от мерника. Явно не е предвидена опцията The Chronicles of Riddick да се играе от мазохистично настроени хора. :(

Но да се върнем към действието от първо лице. Първото ви оръжие са юмруците. Отново вълната на скептицизъм и неодобрение се надигна в мен, но само до момента на първата ръкопашна схватка. Хрониките



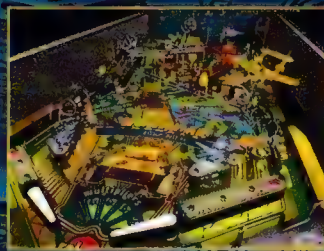
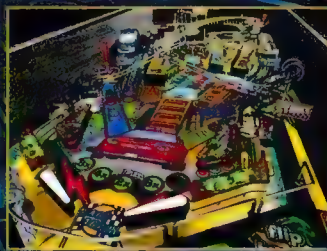
Pay attention, punk! You are now Butcher Bay prisoner 5421135-2. Remember your number.



ТЪРСЕТЕ ОТ 25 ЯНУАРИ! - С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ - ЦЕНА: 9.90 ЛВ.

Най-успешното пресъздаване на атмосферата и усещането от играта на истински флипер е вече факт. Pure Pinball ще ви предложи невероятно красива и фотореалистична триизмерна графика, плюс над тридесет предизвикателства и мисии на общо три "маси", всяка от които е пресъздадена с помощта на над сто хиляди

полигона, рендвани в реално време. Благодарение на агски подвижната камера ще имате възможност да гържите под око реалистично то движение на сребърното топче от най-различни гледни точки – от традиционното скролване, през пълна видимост на масата или близък план, до стриктно следване на неговия път.



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, TECHNOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ

Издател на Pure Pinball за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ:

"МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД София, бул. "Янко Сакъзов" № 56
тел/факс: (02) 9444570, 9431879 и 9445063
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

разполагат с най-добрата hand to hand бойна система за FPS. Можете да блокирате и да нанасяте различни прави и странични удари, ъперкътчета и захвати. Камерата, а и героят ви, се "заклучват" към опонента, докато сте достатъчно близо до него и схватките са дори забавни. По-нататък ще можете да се екипирате с боксове и остриета (отверки, скалпени от затворници ножове и други), боздугани и палки и отново да използвате същото разнообразие от удари. Дори ако сте малко по-маниашки настроени, можете да си измислите и изпълните комбо от няколко тупаника.

От друга страна, огнестрелният ви арсенал не е много богат. Имате зверски точен пистолет, пушка-помпа и автоматична карабина. Но пък с вродените си способности да zoom-ва двойно Ридик може да превърне всяко едно от пушката в снайпер. Имате също така зашеметяващ пистолет, позволяващ ви да наелектризируете жертвичката и после да я скъсате от ритници и гранати.

За да запазят интерфейса максимално чист и усещането от геймплея по-пълно, е приложена хрумката с визуализирането на резерва от мунizioni на дисплей на самото оръжие.

Стелът

Още в самото начало, когато изгубите един гард и му прекършвате врателето, ще разберете, че зад хрониките се крие доста повече, отколкото се предполага на пръв поглед.

В играта са интегрирани агски добре сървайвъл- и стелт-елементи. Както и сами се досещате, хипердобре охраняван затвор не е място за разходка с голям арсенал и дори в моментите, в които ще получите фалшивото усещане, че няма какво да ви се опре, сценаристът умело ви срива между бедрата и ви набутва обратно в реалността, в която затворник безглед не е супермен, а просто подгонена жертва. Дори да подминем факта, че пушката са генетично кодиран, на няколко момента ще губите цялото си въоръжение, а има и ситуации, в които просто е нечовешко и невъзможно да продължите с дулото напред. В такива мигове най-верният помощник на Ридик става тъмнината. Отново с цел опростяване на интерфейса индикаторът на това колко добре сте скрити, е заменен с посиняване на екрана. За да се възползват напълно и от една от гарбите на Вин – сияещите му очи, често ще ви се налага да разстрелвате в тупичен Splinter Cell стил всякакви източници на светлина. Прокрадвайки се зад враговете си, ще можете да им извивате вратовете, а ако ви усетят и се обърнат към вас, след кратко боричкане да насочите дулото на собственото им оръжие към каската им и да натиснете спусъка.



В тази графа влизат и акробатичните номера на героя ни. Ридик може да се прокрадва из сенките, да пълзи по ръбове на стени и да минава по тръби над вразите си. От друга страна, дизайнерите са усетили правилно кога шмугването из сенките може да ви дотегне и умело изместват стелта с изпълнен с адреналин екшън. Последният на моменти дори изненадва с наситеността си, а когато получите шанса да подкарате един от екзоскелетите, дори и за кратко ще се почувствате като истински терминатор.

Тук-там се прокрадва и хорър-елементчето, когато се спускате в Дупката например. Особено в началото, когато не можете да разчитате на подобрено си зрение (скофтващо се брутално при малко по-силна светлина) таралкането из потискащо тесни коридори и отстрелването на кретащите към вас зомбисали затворници може да ви докара няколко истерични подскока. И точно когато копнежът за осветените коридори на затвора започне да става наистина силен, историята отново ви завърта и изпълнява желанието ви.

Агвенчър?

През доста голяма част от играта няма да сновете безцелно, тренирайки огневите си умения. Играта е пълна със завършени и добре изградени образи и характери. Повечето NPC-та си имат собствена история и отношение към вас. Ще получавате гребни задачи, които по желание можете да изпълните, а с придобитите долари да закупите ново оръжие или бонус материали.

Кастингът за главните персонажи също е доста успешен. Освен визията батмане Вин е дал на играта и гласа си, както и често появяващия се на MTV-сцената Xzibit. По този начин Ридик успява да влезе под кожата ви. Не знам дали това се дължи на самата му същност или на гребните детайли изграждащи неговия образ. Най-запомнящи се са кратките му, култови реплики, произнесани с гробовен глас, дори и в най-напечените ситуации. Просто на ница не му пука за нищо и никого. Той е абсолютен егоист, необременен с модерните достойнства и чувства за чест, скапали не един и друг персонаж от иначе яки игри и филми. Bad Boy имиджът, който налага, е меко казано пристрастяващ и насажда в съзнанието ви идеята колко хубаво същност е човек да изкар-

ва поне по 5 часа седмично във фитнеса.

Визуалната шашканица

Първите няколко минути, прекарани в компанията на Хрониките, породиха в мен съмнението за набързо спретнатата с Doom 3 енджина игра. Разкривайки се постепенно в пълния си блясък, на повърхността излезе един доста интересен факт. Перфектната картина въсъщност се дължи не на мозъците от ID, а на до болка модифицирания и изстискан до последен енджин на едно предишно заглавие на Starbreeze Studios, наречено Enclave. Сигурно не сте забравили тази доста приятна аркадна 3d person тупалка, в която с меч и лък отнасяхте орги от фентъзи загове. Наистина визията е много повече от добра – динамични сенки и осветление, агски добри модели на персонажите и перфектни анимации на движенията им. Всичко е реалистично и на моменти по-красиво от самия филм.

Вразите в Хрониките са доста хитри, никога не застават на открито и ако ви забележат, правят всичко възможно, за да ви обстрелват, без да ви дават и миг почивка от укритията си. Това в комбина с малкото здраве, с което разполагате, ги прави наистина достойни опоненти. Ако не внимавате и не разгадете правилните хедшоти в правилния момент, ще си гледкате на воля Loading прозореца. Е, ИИ-то си има моменти, в които се гръни, особено в стелт частите от геймката. Пък и гардовете не забелязват сянката, която оставяте по стените, но последното е по-скоро глезотия...

Та за енджина ставаше дума. Докато се разхождате из по-малките помещения и се тупате с крошета, всичко си върви по вода, но в момента на първата престрелка след няколко неуспешни опита да я завърши с положителен за героя ми край, бях принуден да смъкна всички детайли на Medium. От друга страна пък, играта се държи невероятно добре и на компютър с минималните изисквания, но в този случай протроби коренно друг образ и някак си загуби от своето очарование.

На финал

Като цяло Хрониките напомнят най-много за втория Deus Ex, но с по-динамични престрелки и значително по-мрачна атмосфера. Най-голямото качество на тази игра е, че представи пред PC публиката нов антигерой, а от Blood насам си имаше нужда от такъв. В същото време тя е и кадърно направен порт на X-Vox версията, като под кадърно разбирам в пъти по-добра графика и добавената възможност да управлявате екзоскелет. Въсъщност цялата игра се изгражда от множество малки и изпипани до перфектност детайлчета, които, взети заедно, кефят на макс.

Георги Панайотов

Как? да получите своята картинка, мелодия, лого, анимация или тема

За едноцветни лога и монофонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраното от вас лого или рингтон на **мел. 1100** (за абонати на M-Tel и Globul), като добавите съответната буква след него:
A за Alcatel
N за Nokia
S за Siemens
Sm за Samsung

Цена на SMS - 1.00 лв. без ДДС.

За цветни лога, картинки, теми, анимации и полифонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраната от вас мелодия, цветно лого, картинка, анимация или тема на **мел. 1200** (за абонати на M-Tel и Globul) без значение какъв е телефонът ви. Чрез SMS ще получите паролата

2 Отпудете през телефона на адрес **war.hicomm.bg**, въведете паролата в отвореното се празно поле и натиснете next.

Цена на SMS - 2.00 лв. без ДДС

> Поддържаните телефони са по официални данни на производителите и списание HiComm не носи отговорност за специфични според пазара софтуерни версии.

> Поддържаните модели GSM телефони можете да намерите на сайта на списанието www.hicomm.bg

> На адрес war.hicomm.bg можете да проверите настройките и възможностите на Вашия апарат с безплатните ни предложения за картинка и мелодия.



Ludnica.bg

GSM 1200mono GSM 1200poly

INVNRM	INZXJP
INHUEM	INZMTP
INJKXM	INJKXP
INEFPM	INZEXF
INOXVM	INJEMP
INXPFM	INHVPF
INUNSM	INTDFP
INGQKM	INTYGP
INANQM	INDEXP
INUBUM	INJUFP
INSWTM	INDWUP
INDHUM	INJVKP
INYFDM	INSWUP
INNFMS	INDHUP
INSXGM	INFHDP
INUUVM	INTZZP
INAUTM	INURFP
INTDWM	INTKTP
INPFYM	INTQRP
INAATM	INYVWP
INYDCM	INJERP
INQMVM	INYFDP
INXHKM	INVMSP
INVBVM	INVCWP
INPVGM	INUYPF
INRQNM	INWBZP
INQBVM	INPFYP
INYVAM	INWSFP

Мелодии

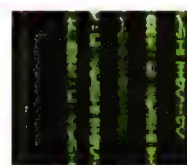
James Bond
Pulp Fiction
X-Files
Детство мое
Krokodila Gena
Red Army Kalinka
Eagles - Hotel California
Lil' Jon & The Eastside Boys - Get Low
50 cent - P.I.M.P
Benny Benassi - Satisfaction
Ludacris - Move Bitch
Deep Purple - Smoke On The Water
KMC & Sandy - Get Better
James Brown - I Feel Good
Lorna - Papi Chulo
Metallica - Unforgiven
Таркан - Дуги
Rolling Stones - Satisfaction
Aventura - Obsession
Ball Face - 8-ят облак
D2 - Две следи
Г-н 100 Кула - Баунс
Руши Вудинлиев - Ти беше
Каффе - Вместо мен
Мишо Шамара - Фенки фенки
Usher & Ludacris - Yeah
Britney Spears - toxic
Sugababes - Too Lost In You

анимации

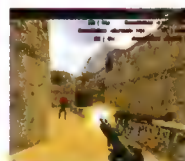
GSM 1200
128x128 пиксела



INJVKA



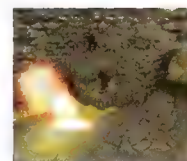
INJEHA



INYBDA



INIMTA



INPVHA



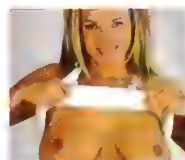
INBJZA



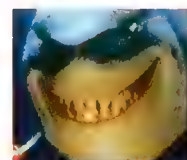
INPFPA



INJEMA



INCFQA



INYVWA



INDQHA

цветни картинки

GSM 1200



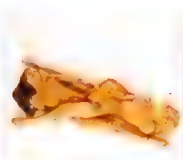
INSAPC



INCZMC



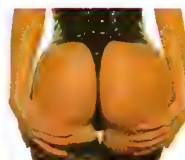
INNDBC



INPDVC



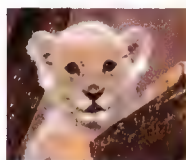
INRWDC



INSBFC



INATVC



INSBHC



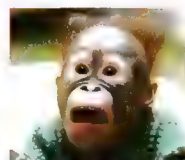
INYRJC



INBJZC



INHFTC



INFSMC



INKCMC



INHVFC



INVCGC



INQTKC



INTEMC



INJACC



INZZUC



INZBEC



BLITZKRIEG

Преди повече от две години се появи първата игра от поредицата Blitzkrieg. Тя започна бавно и методично да се катери по стълбичката на успеха и скоро се превърна в сериозен опонент на дотогавашния колос при стратегиите, посветени на Втората световна война, наречен Sudden Strike. Последваха три експанжъна: Total Challenge, Burning Horizon и Rolling Thunder. Първият беше по-скоро нещо като „предястие“, което да подготви феновете на играта за втория агон. Burning Horizon предложи около петдесет нови единици, 8 нови задачи, пресъздаващи истински битки от войната в Пацифика, и много други – списъкът е дълъг. А за третия експанжън можете да разберете нещо повече, ако отгърнете следващата страница на списанието...

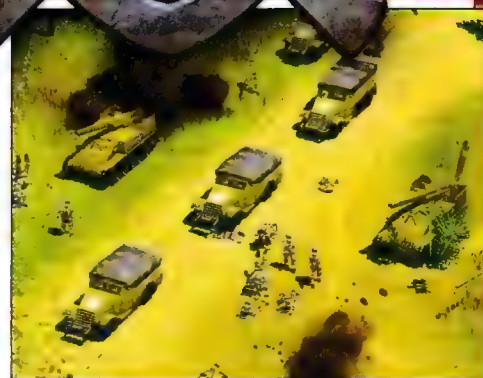
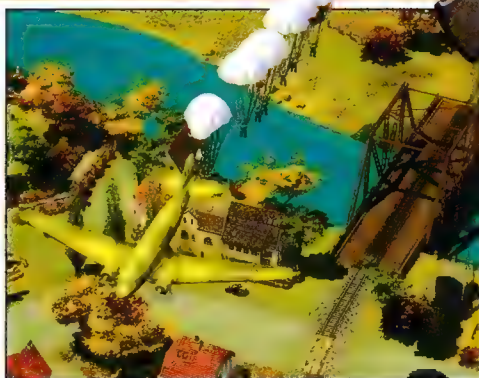
Естествено е толкова успешна игра да има и подобаващо продължение, а именно Blitzkrieg II, което CDV се подготвят да издадат в най-скоро време. Затова сега е моментът да пристъпим към

новостите

Във втората част на играта. Преди всичко хората от Nival Interactive са решили да преминат изцяло в 3D измерението.

REALTIME STRATEGY

издател	CDV Software / Nival Interactive
сайт	http://www.nival.com/blitzkrieg2
излиза	първо тримесечие на 2005 г.
платформа	PC



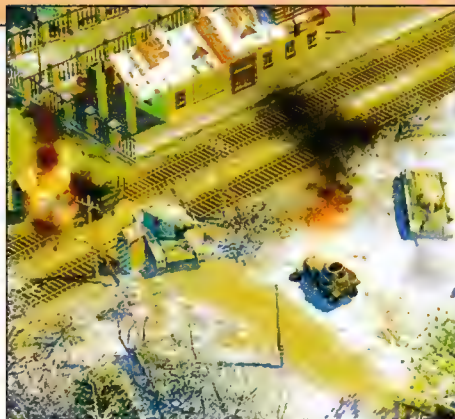
Сега вече ще може да се наслаждаваме изцяло на триизмерни терени и единици. Разбира се, всичко това е подплатено с добро (или поне така обещават дивелтърите) рендване. Добавена е и опция за приближаване на изображението. Лично аз, като съдя по screenshot-овете, съм доволен от показаното.

Както своя предшественик, и Blitzkrieg II ще ви предложи мисии, пресъздаващи реални битки – Окинава, Филипините и други. Сега вече авторите обещават нощни мисии и такива, които да се водят по крайбрежието – например да шурмувате даден бряг или пък да организирате неговата защита. Във втората част ще можете да играете от името на Съюзниците (техни представители тук ще бъдат само САЩ и Великобритания), на Германия и на Съветския съюз. И все пак в различните мисии ще срещнете армиите на Франция, Италия и Япония. Също така създателите на играта обещават, че сами ще може да решавате в кои битки да участват армиите ви като това ще има въздействие върху хода на цялата война.

Освен всичко друго в някои мисии ще има и optional objectives, които ще бъдат свързани с други задачи. Например в една мисия може да решите да нападнете първо летището на противника или да си действате по план. Ако изберете втората възможност, то тогава врагът ще има абсолютно въздушно превъзходство през цялата кампания. Но най-важното нещо във втората част е, че ще можете да получавате повишения във военната си кариера, които ще ви дават достъп до още единици и определени бонуси. Като крайна цифра за брой на мисиите е определено числото 60, което е предостатъчно много.

Енциклопедията с бойните единици

също значително ще е набъбнала. Очакват ни около 300 машини и 60 вида пехота. Ще имате възможността да управлявате не само наземни части, но и въздушни и морски. Преди самолетите се появяваха, просто за да пуснат някоя и друга бомба, а сега ще може да ги управлявате собственооръчно. В хангара ще присъстват не само обикновени бойни аероплани, но и бомбардировачи и шурмови. В списъка с корабите ще присъстват



всякакви "корита": от най-малките десантни лодки до големите и унищожителни крайцери.

Повечето от единиците ще са силно променени и модифицирани спрямо досегашните си версии. Например Nival обещават да направят изцяло нови японски юнити. И както е модерно напоследък, войните ви пак ще трупат опит в хода на мисиите, а също така ще могат да се облагодетелстват от стратегическите сгради и позиции по бойното поле. И като споменах за стратегическите сгради, нека да довърша. Те ще представляват различни летища, пристанища, гари, мостове и т.н., чрез които да докарвате подкрепленията си по суша, въздух и вода или, разбира се, да се евакуирате. Освен това тези позиции ще ви дават определени бонуси и достъп до дадени единици (ако например завземете летище, ще може да докарате изтребители или бомбардировачи).

Трябва да се спомене, че вие сами ще определяте какви подкрепления да получавате – самолети, кораби, пехота, броня (разбирайте танкове) и т.н. В началото на всяка мисия ще имате определен брой повиквания на подкрепления. Разбира се, ще имате и лимит, който ще зависи от ранга на генерала ви. Да не забравяме и една много важна новост – героите. Те ще са реални личности от войната като Василий Зайцев (прочут руски снайперист от Сталинград), Майкъл Уитман (един от най-популярните и успешни танкови командири във войната), 101-ва въздушнопреносима шурмова дивизия (известна повече като Screaming Eagles) и много други. Героите ще са на принципа „един войник – една армия“, но за да получите достъп до тях, вашият генерал ще трябва да е понатрунал доста медали и звезди по пагоните си.

Друго важно нещо е

реализмът

В играта. Сега вече единиците няма да могат да стрелят през сгради – ще трябва да ги заобиколят. Далекобойността на артилерията и бронираната техника ще бъде значително увеличена. Преди един танк не можеше да стреля деветина метра пред себе си, но сега авторите обещават, че снарядите ще могат да стигат дори и до другия край на картата, ако има пряка видимост.

В миналата част на Blitzkrieg не можеше да строите сгради. Някои фенове доста негодуваха заради това. От друга страна, това можеше да развали играта. Ето защо Nival Interactive са се решили на едно компромисно решение. Ще може да изградите защитни линии, мостове или да „засадите“ минно поле. Това, разбира се, става с помощта на инженерите. Със същите юнити ще може да правите обратното – да рушите мостове, за да забавите противника си, или да разчистите мините на пътя на пехотата и танковете си.

И за да не ви е скучно, след като изиграете кампанията, Nival Interactive са предвидили още няколко възможности. Това първо са скърмиш картите, които са своеобразна тренировка за мрежовата игра (която, между другото, обещава да е доста интригуваща). На второ място идва multiplayer-ът, който ще може да провеждате online на специално посветен сървър чрез автоматична система за подбор на противник – подобно на Blizzard-ския Battle.net. Хубавото е, че ще има дори и ранглиста, тъй че ще може да видите кой наистина може да играе и кой – не. Няма да е пропусната и възможността да цъкате и през LAN. И най-накрая, ако ви се занимава – ще може да хванете editor-а на играта и да си направите свои собствени мисии.

Сега, разбира се, че идва най-важният въпрос: кога излиза тази обещаваща стратегия? Авторите искат да излизат всичко до най-малкия детайл, въпреки че ги припират със срокове. Обаче те обещават да се вместят в тях, а именно до края на първата четвърт на 2005 година. И все пак някои фено сайтове твърдят, че играта ще излезе не по-късно от февруари!

Кирил Илиев

Job description:

- development of games for mobile phones and consoles
- development in C/C++/Java
- Sofia based

Offer:

- very good work conditions in a warm, dynamic environment
- very good evolving possibilities in a multinational company

Requirements:

- the ability to develop optimized applications under strict resources limitations (CPU, heap memory etc.)
- very good C/C++ knowledge
- Java knowledge is a plus
- 3D knowledge is a plus
- English, medium level

Please apply by sending your CV at:
recruitBG@gameloft.com

gameloft
www.gameloft.com

Мгам, CDV малко се поопяха. В смисъл: вижте какво става, издогоха по мое мнение най-добрата стратегия на тема Втората световна и след това близо година и половина ни се чу, ни се видя нещо на тема Blitzkrieg. Не и на официално ниво. Мод групите се бяха разжужали като пчелен кошер на пролет. След няколкото плахи опита да се спрете кампания изведнъж те отприщиха дълго съдържания си потенциал и картите заваляха. Последва първият неофициален експанжън, после феновете така се засилиха и умножиха, че за броени месеци се проведе маса онлайн турнири. Първо Русия, а по-късно – и цяла Европа, отново забушува със страстите на най-великия конфликт на миналото столетие. Най-накрая прозрението осени и самите издатели. След няколко кратки мейла от маркетинговия отдел започна да се работи и по втората част на играта. Докато ча-

каме пък заваляха експанжъните. Това е второто официално продължение на Blitzkrieg и този път отново ще се изправим срещу нацистите.

В момент, когато на Хитлер започва да му пари под топките...

За разлика от първия експанжън, залякъл ни дълбоко в африканските пустини и прекарал ни през великите танкови сражения на Тобрук, Ел Аламейн и Газала, Rolling Thunder се захваща с едни от по-малко експлоатираните теми. Наистина първата ви мисия също ще ви отнесе на Черния континент, но само за да създадете плацдарм за бъдещата инвазия на Италия. Както внимавалите в часовете по история знаят, след като на Ервин Ромел му наричват дупарата в пустинята, а Мусолини се прави на отворко пред Батко Мустакатко (а.к.а. Аголко, както маминка му е казвала), съюзниците откриват трети, южен фронт, където да започнат настъпление. Вогени от генерал Патън (по-късно на негово име е кръстен един от най-експлоатираните и успешни по време на вьетнамската война US танкове), янките

нахлуват в Сицилия.

Операцията Хъски

дублира по план и изпълнение доста по-известния нормандски десант. С тази разлика, че спазвателите по това време имат малко по-малко желание за бой от кокошка в разплодителен сезон и малките немски гарнизони дават основния отпор. В крайна сметка Патън с дружинката си Шърмъни успява криво-ляво да се добута до Берлин, където Висшето командване му резва крилата и предоставя на руснаците бонуса първи да развоят знамето си над Райхстага. Е, ако знаеха, че този на пръв поглед безобиден акт ще определи хода последващата почти половин столетие Студена война, едва ли щяха да го допуснат, но това е тема на една друга история за друга игра.

Така че стягайте си познанията за това как се използват танкове и турбоснайперисти и се подгответе за добре прицелен удар под пояса на хитлеристка Германия в новата кампания за Blitzkrieg.

Янку SUXI

Всъщност изборът на кампания изобщо не е случаен. Почти през целия ход на



REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Nival Interactive / CDV
сайт	www.cdv-blitzkrieg.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC



2 CD

BLITZKRIEG

ROLLING THUNDER

Нищо ново, но пък старото си е все така добро

войната немската бойна техника се нагва за първото място с тази на братушките, докато американците, освен на ниво флот и авиация, не блестят кой знае колко. Е, да – имат Пършинг танкове, но я помислете кога ги вадят и колко на брой са снесени в Европа. А Шърмъните са били известни повече с хилядите си модификации и печалния разстрел, който Тигрите са им причинявали. С други думи, кампанията умело ви поставя в такива исторически схватки, в които ще се изправяте срещу "гениалните" произведения на италианските тракторни заводи и изтеглени от Африка Панцери двойки, тройки и тук-там по някоя четворка, да ви насалява с 85-милиметровото си оръдие.

нещо от арсенала на италианците е

самоходното пушкало Семовенте

което макар и да докарва донякъде ударната способност на Шурмгешуца, разполага с почти хартиена броня.

Затова пък във въздуха американците рулят и то яко. Не че самолетите им са чак толкова добри, просто ще можете да викате въздушна поддръжка почти постоянно и докато не ви свалят машините. Затова, преди да прибегнете до използването на вашите железни орли, почистете добре със снайперисти терена от всякакви форми на ПВО живот.



Подобрили, в сравнение с предишните части, са и парашутните войски. Вече могат да залягат, а снайперистите са почти невидими за врага, докато не атакуват. Но основното качество на парашутистите си остава способността да замерят бронетехниката с гранати и то с бързината, с която Гроши трошеше чаши в "Биг Брадър" преди да го изгонят. Освен това са порядъчно точни и изнасят без много зор равно по брой подразделение вража кашимерия.

Ех, Палермо, ех, Рай, ех, мамичата им свинска и на германците!

Всъщност не предлагайки кой знае

какви нововъведения в броя и количеството единици и циклейки все още на силно остарелия (но въпреки това много красив за възможностите си 2D енджин), Търкулващата се Гръмотевичка (Rolling Thunder) се опитва да изсмуче всичко от пръстите си на ниво геймплей, за да привлече вниманието. И го постига! Първо: за мен това е най-добрата стратегия на тема Втората световна, второ – с най-добрия и реалистичен физичен и боен модел. Знаете ли, че в реалността съществува терминът "Потенциал на пробивност" или – казано по-просто – броня с каква максимална дебелина може да пробие даден снаряд. Тоест – един Панцър 2, с 20-милиметровото си оръдие, може да си стреля в продължение на седмица по 70 мм-та броня на Шърмъна и просто да ѝ граци боята. Затова този танк, никога, ама никога, няма да има шанс в подобна схватка. Точно така трябва да си бъде, а не да се правят изгъзници с damage системи, при които да се сваля по малко от бронята като в Codename Panzers например – не е реалистично.

Втората точка за Blitzkrieg-a (всъщност те са две) е невероятно детайлният терен, всички малки обекти и обектчета по него, прекрасно деформиращият се ландшафт и няколкото десетки различни сгради. Това ниво на детайлност, уви, излиза отвъд границите на разумните системни изисквания, ако се притвори в триизмерна среда. На второ място това е мултието. Официалните сървъри на Nival са буквално препълнени и на моменти могат да конкурират дори Battle.net. Предимно се цикли (не е голяма изненада) от руснаци и германци. Агски забавно е да се включиш с някой Ханци и да ступате в 2 vs. 2 игра Сава и Ляха при Курската дъга или пък с братушките да сгърчите Йохан, завладявайки Норвегия. В този експанжън нет-кодът и възможностите са оптимизирани на макс, а огромният брой противници и карти в Интернет допринасят допълнително за разнообразието на играта.

Георги Панайотов



GEMPIX
DM 425 Z

3.11 Мегapixel | 42x Zoom
16-128 MB вградени памет
Свят на ЕВРАМЕ и др.
Мултимедия

Видео & уеб камера,
mp3 плейър, диктофон

ДИГИТАЛЕН СВЯТ

шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162

www.topdigital4you.com
www.daisyprint.com

от 299 лв.

Търсете във вериги магазини:

GERMANOS

TECHNOPOLIS

JEFF

Office 1 Superstore

METRO

DAISY

da,da

TIME & MONEY

Преди броени дни в Las Vegas на Consumer Electronics Show (CES) компаниите EA Games и Digital Illusions официално представиха ранна бета версия на дългоочаквания онлайн мултиплейър шутър Battlefield 2. Както може да се очаква, новата игра предизвика небивал интерес на изложението. Все пак говорим за наследника на една от най-успешните 3D-екшън поредици от първо лице. За щастие на нас, феновете, любопитството ни беше задоволено с подobaващо количество информация. Определено мога да кажа, че култовият продукт пристига с изключително много новости, някои от които звучат дори екзотично.

Когато през 2002 на сцената се появи Battlefield 1942, той завладя сърцата и умовете на геймърите с две неща: зарибяващ екипен геймплей и класически бойни машини от Втората световна война. Две години по-късно успехът беше продължен с излизането на Battlefield Vietnam, посветени на едноименната война от 60-те години на миналия век. Тук нещата бяха изведени почти до съвършенство. Следвайки логиката на развитие на поредицата, би трябвало да заключим, че Battlefield 2 ще ни пренесе някъде в нашето съвремие. И почти ще познаем. Истината е, че ще се озовем в близкото бъдеще. В тази фиктивна реалност светът е разделен на

три големи враждуващи блока

Първата сила, разбира се, е САЩ. Прегимствата и недостатъците на нейната армия са добре известни на всички запалени геймъри. В този конфликт тя ще се ползва от последните достижения на своята военна индустрия. Следващата държава е Китай. По технологична мощ тя вече не отстъпва на Щатите. Или поне според авторите на играта. В нейния

BATTLEFIELD 2



Баланс на силите

арсенал влизат най-модерните оръжия, някои от които са все още прототипи. Третата страна в тази глобална война е въображаемият Близкоизточен съюз. Той е съставен от съществуващи сега арабски държави, които са преценили, че обединени по-лесно ще се справят с предизвикателствата на бъдещето. Ако си мислите обаче, че тази коалиция не е добре въоръжена, дълбоко се лъжете. Благодарение на богатите си запаси от петрол, войската ѝ е снабдена с най-доброто на пазара, включително няколко европейски образци.

В Battlefield 2 на ваше разположение ще са повече от 30 машини. В това число се включват различните танкове, хеликоптери, хувъркрафти, изтребители и помощна техника. В бойните действия ще можете да вземете участие на страната на американците или на техните опоненти от Китай и Близкия Изток. Ключовата дума в новата игра определено е "баланс на всичко". На картите, на оръжията, на бойните машини и на способностите. Явно разработчиците добре са се поучили от предишните две серии и няма да позволят силов превес на някоя от враждуващите фракции.

Това особено добре си личи при предс-

тавянето на нивата. В двете основни кампании ще имате възможност да пуцате на 11 различни карти. Всяка от тях е съобразена прецизно с особеностите на специфичния релеф и климат. Ще водите сражения в тотално различни географски области. В Близкия Изток ще преминете през блатата около Al Basrah, пясъчните плажове на Оман, планините на Северна Сирия, мочурищата по крайбрежието на Червено море в Йемен и бреговете на Персийския залив. Сблъсъкът между САЩ и Китай ще се води основно в Манджурия.

Голямата новост са трите варианта на всяка карта

Те са създадени за 16, 32 или 64 играчи. Тази диференциация отново е в името на баланса. В зависимост от броя на участниците се редуцира и количеството опорни точки и техника, както и големината на нивата. Това със сигурност ще избегне повторението на някои неприятни моменти от преминалите части, като например голямото ниво Gazala, което изглеждаше пусто и скучно с малък брой хора. Или Берлин, който беше чудесен за 16 човека, но със 64 се пукаше по шевовете. Това първо по рода си нововъведение в мултиплейър шутърите реша-

MULTIPLAYER FPS

издател	EA
сайт	http://www.eagames.com
излизане	март 2005
платформа	PC



СИТИ ЕКСПРЕС

бързи куриери

телефон за София **91212**



ва този проблем окончателно.

Доиде мигът да се спра по-подробно на визуалните достойнства на играта. Battlefield 2 ще използва

съвсем нов графичен енджин

Благодарение на него мулти-феновете ще могат да се насладят на реалистично забавление, както никога досега. Подобрените характеристики в енджина на геймката ще доведат до повече детайлност при техниката, играчите и сградите. Физиката на заглавието също е претърпяла завидна еволюция. Почти цялата ви обкръжаваща среда може да бъде разрушавана. Приятно нововъведение е възможността оръжията ви да пробиват различните материали в зависимост от конструкцията им. Вече няма да е все едно дали се криете зад сандък или стена. Играта ще притежава и система за невероятни динамични сенки и осветление. Ще бъдем приятно изненадани и от няколко специфекта като въздушната струя от хеликоптерите и разтърсването, когато до вас се взриви нещо. Дори само от скрийншотовете ясно се вижда, че в графично отношение Battlefield 2 ще е сериозна крачка напред спрямо предшествениците си.

7 класа бойци

Следващата новост е свързана с класовете войници. Освен вече познатите assault, sniper, medic, combat engineer и anti-tank, са добавени и още два – special ops и heavy weapons. Първият от тях притежава лека бронираност и автоматично въоръжение с малък обсег, но за сметка на това е изключително бърз и маневрен. Специалните му умения включват унищожаване на вражески съоръжения и маркиране с лазер на потенциални цели за бомбите или ракетите с лазерно насочване. Вторият клас е със съвсем противоположни характеристики. Той има на разположение тежка картечница с голям обсег

и значителен запас от амуниции, които може да оставя за съкупниците си. Заради своето снаряжение той е бавноподвижен, но това се компенсира от масивната му броня. Увеличеният брой типове войници със сигурност ще задоволи попълно изискванията на феновете.

Следващите няколко екстри пряко влияят върху развитието на геймплея, а някои от тях звучат дори екзотично. Ще започна със

системата за израстване на героя

Изкачването по стълбищата от новобранец до генерал ще бъде съпроводено с отключването на нови оръжия и печеленето на медали. Точки ще се дават не само за фразове, а и за добро справяне с конкретните задачи на всеки клас войник. По картите на новата игра вече няма да има снабдителни точки. Припаси ще могат да оставят инженерите и тежката пехота. Вместо медицински пакети геймърите ще трябва да разчитат единствено

на лекарите, които за късмет си носят дори дефибрилатори.

Battlefield 2 ще има напълно интегрирана статистическа система за създаване на кланове и следене на ранговете. Тя ще следи всеки от двата отбора да притежава squad leader (обикновено играчът с най-много точки), който, освен да дава заповеди чрез усъвършенстваното си командно меню, ще може да превръща машината си в respawn point.

Доиде моментът да ви разкажа и за най-странното и същевременно най-напредничаво нововъведение в геймката.

Всеки тим ще може да избере еднoliчен Командир

Той няма да участва пряко във военните действия и ще гледа играта "отгоре", точно както при стратегиите в реално време. Неговите главни способности са четири – да извършва сателитно сканиране на местността и така да преценява позициите на врага, да насочва артилерийския огън, да спуска от въздуха припаси и да управлява шпионски безпилотен самолет. С две думи: основната задача на този играч е да ръководи и координира действията на обикновените войници на бойното поле. Мисля, че ще е външаващо да се види в реални условия как действа тази първа крачка към появата на нов смесен жанр.

След изброените по-горе новости съм сигурен, че всеки се е убедил в иновативността на бъдещата геймка. Явно целта на EA Games не е просто да смаже конкуренцията, а да постави нов стандарт при онлайн-шутърите. Предвиждайки ожесточените сражения, разработчиците са добавили една последна екстра – Battlefield TV. Това е интегрирана система за запис на битките, която дава възможност впоследствие героичните моменти да се гледат и разменят между феновете.

Димитър Трифонов – Димђ



Атари все повече ме разочароват с всяко следващо заглавие от техният каталог, излизашо за PC. Уточнението "за PC" в случая е важно, защото, както вече сигурно сте се убедили, на конзолния фронт често излизат страховитни игри, които биват осакатени до неузнаваемост при прехода си към персонален компютър. Книги от тази поредица пък има и на българския пазар. Донякъде Demon Stone (DS) е точно такова заглавие – PS2-геймърите пощуряха по него, но имам чувството, че по пътя от телевизор към монитор нещо е изпаднало от кутията на играта и безвъзвратно се е загубило.

Може би светът на "Forgotten Realms" ви е познат. Писателят Р. А. Салваторе, автор на голям брой книги, посветени на тази реалност, е отговорен и за сценария на DS. Докато играете обаче, случващото се на екрана по-често ще ви напомня за една друга вселена – тази на Властелина на пръстените. Защо ли? Ами авторите на DS от Stormfront са главните виновници за появата на Lord of the Rings: The Two Towers от каталога на EA. На моменти двете игри си приличат като две капки вода, дори единият от героите подозрително наподобява Арагорн. Въпреки че Demon Stone се рекламира като ролева, не се лъжете! Тя е егин

абсолютен, чистокръвен hack'n'slash!

Вярно, събирате точки опит и пари, с




които си купувате разни предмети след края на нивото, но само заради това да се твърди, че DS, е RPG, е просто смешно. Единственото, което се изисква от вас по време на игра, е да влезете с героите си (трима на брой, подробности – малко по-надолу) в някоя стая, пещера или някаква друга дупка и да избиете всичко, което шава. Последната заклана гад отключва по някакъв начин пътя ви напред. Още пет-шест такива стаи и идва бос, който обикновено може да бъде изгърбен само с някакъв специален трик. След убиването му идва краят на нивото и това е. Ако тук има някакви ролеви елементи, то поне аз не ги виждам. Като стана въпрос за край, наум ми идва една друга

особеност на играта – тя е невероятно кратка! Без да си дава много зор, човек може да я превърти за един-единствен ден, че и за по-малко. Е, ако това не е обидно за геймъра, не знам кое е...

При все че игрицата има какво да покаже. Историята разказва за борбата между два могъщи демона, които воюват за правото да плякосат света Faerun. За да ги спре, магьосникът Келбен Блекстаф ги затваря в митичния Demon Stone, където двамата да продължат битката си, уморявайки се взаимно, като никои от двамата не позволява на

HACK'N'SLASH RPG

графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	 1 DVD	
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
издател	Atari/Stormfront		
сайт	http://www.atari.com/demonstone/		
хардвер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM		
софтуер	Windows 2K/XP, DirectX 9.0c		
платформа	PC, PS2, Xbox		

другия да излезе. Единият от двамата затворници обаче има малко по-различни планове... Минават години. Трима воина, принудени да напуснат по една или друга причина дома си, се срещат уж случайно на бойното поле и решават да обединят силите си срещу злото. Впоследствие се оказва, че всичко е било част от подъл план двата демонични лорда да бъдат освободени от магическия им затвор.

И така тримата герои са последната надежда на Faerûn. Боецът Ранек е единственият оцелял след нападение на троици в малкото градче Незме. Специалист в боя с мечове, той е "танкът" на групата. Отнася основната част от гърча, но също така често отбява най-голям брой про-



единствен удар, веднъж озовала се зад гърба им. С малко по-прецизно управление убийцата може да се превърне в най-смъртоносния персонаж от групата ви.

Третият герой е Илиус – единствено дете с магьоснически наклонности в семейството на рицари. Той е изгонен от баща си, защото е поел по пътя на магията, вместо по този на меч. Въоръжен с верния си жезъл, Илиус изобщо не е лош боец, но силата му е в мощните заклинания, които стоварва на главите на противниците си. Тъй като неговите "амуници" никога не свършват, той е най-подходящият избор за бой на далечно разстояние.

Добра идея е възможността в произволен момент да управлявате който от персонажите искате. На който момент дори е задължително, защото се изискват специалните умения на някой от групата, за да продължите напред. Например при битките с босовете, които са едно от най-интересните неща в играта. Откъм геймплей Demon Stone е доста добра, въпреки че неспирните сражения с орди врагове могат да са отегчителни на моменти.

Но основният проблем далеч не е в начина на игра. Далеч по-кофти стоят нещата с техническите характеристики. Вече сигурно сте разбрали, че Demon Stone първоначално е създадена за конзоли. Портването е поверено на трета компания на име Zono, в резултат на което се е получила ситуация тип: "Много баби – хилаво дете". Орките от Zono (защото не вярвам да са хора) са свършили работата си доста зле. Първо играта се пръска по шевове от бъгове, като един от тях за малко не попречи и на написването на тази статия. Ако мислите, че преувеличавам, просто посетете форума на Demon Stone, където всяка втора

тема е оплакване от различен вид "буболечка". Например: джитката явно има генетична непоносимост към nVidia, защото, ако имате видеокартата от въпросния производител, шансът да забъсате с някой бъг и да не можете да продължите напред е поне 90%. Мислите си, че поне потребителите на ATI са пощадени? Не-е, при тях времето за load между нивата е достатъчно, за да могат група маймуни да еволюира в хомосапиенс, след което да се самоунищожи посредством ядрени оръжия. За използването на мишка отново само ще мечтаем – няма я дори в менютата. Единствено се използват копчетата ѝ за нанасяне на удари. Сейв има само в края на мисията, но за щастие на определени места в нивата има чекпойнтове, където се връщате, след като бъдете убити. За жалост не можете да се load-вате от тях. Това е полезно, защото краят на мисията настъпва след смъртта на дори един от героите ви.

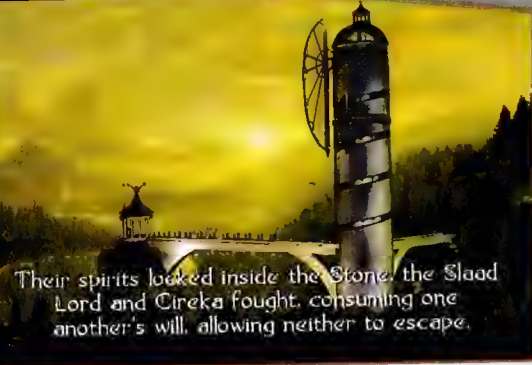
За щастие поне графиката е красива, но бас хващам, че ако и тя беше поверена на Zono, щяхме да се насладим на ретроспекция от времето на Wolfenstein 3D. Единствен недостатък в тази графа е, че всичко е много тъмно, но това не е болка за умирање. За сметка на това лицевите анимации например са смайващи. Аудиото също е добро, особено озвучаването на тримата герои.

Ей го, вижда се краят

Ако щете – вярвайте, но прочитането на тази статия ще ви отнеме съвсем малко повече време от това, което ще ви е нужно да изиграете Forgotten Realms: Demon Stone. А тази краткост може да убие всичко: и увлекателната история, и красивата графика. Коемо оцелее, довършват го бъговете. Поне в моя случай комбинацията от тези два фактора определено изпраща играта в гробището на забравата. Atari явно се кефят да правят игри-еднодневки – добри, но недоизпипани. Жалко. Геймката можеше да е едно чудесно заглавие. Но не е.

Пламен Димитров

P.S. – И RPG не е, от мен да го знаете!

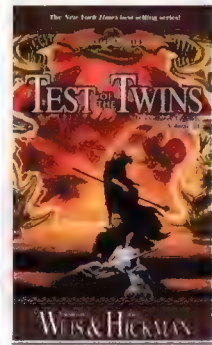


тивници. Когато не може да достигне неприятелите си, ги разсича на две с мечателните си брадви.

Вторият член на групата е полуелфката Заи, изгонена от селото си заради недоверието на жителите му към смесената ѝ кръв. Тя не си пада по директните меле, а разчита на тъмнината и своите

sexy stealth attacks

(според сайта на играта :)). Уменията ѝ да се слива със сенките са впечатляващи, но дори те бледнеят пред способността ѝ да убива враговете си с един-



Легенди за драконово копие

Светът Крин след опустошителната война с Царицата на Мрака не е спокойно място въпреки победата над Злото. Двама братя-близнаци ще трябва да се изправят отново срещу Царицата и един срещу друг в отчаян опит да събдят копнежите на сърцето си въпреки света, въпреки съдбата и против Боговете.

Търсете на пазара трилогията на издателство ИнфоДАР!

Талон за отстъпка

С този талон можете да получите 10% отстъпка при закупуването на

Всяка книга от трилогията

"Легенди за драконово копие". За

повече информация посетете

нашия сайт:

www.infodar.com

Според вас кое е по-добре – една игра да бъде създадена от колкото се може по-голям екип от тесни специалисти или е достатъчно да е направена от по-малък тим, който обаче си разбира от работата и е въдържен? Моего мнение е, че по-важно е какъв е крайният резултат – ако той изглежда добре и може да предложи интересен и заинтригуващ геймплей, всичко е ОК. Екипът за Shadow Vault не е от най-големите, но всички, работещи в него, се кефят на идеята за създаването на виртуален свят, който да отразява реалността след жесток ядрен сблъсък. Малко са игрите, които по някакъв начин успяват да покажат на хората какво ще им се случи, ако не спрат да си играят с мощни стихии, които не познават, сякаш няма с какво друго. Едно от тези заглавия е настоящата

походова стратегия с елементи на RPG

на Mayhem Studios – авторите на Empire of Magic. И подобно на нея, в началото

е малко трудно да се свикне с начина на джиткане. Но веднага щом го усвоите, всичко тръгва като по вода. Мисиите се излизват една по една и без да усетите времето, което принципно сте планирали за малко сън, се стопява все повече и повече. Ако, прочитайки изрази „походова стратегия“, в мозъка ви веднага изплува мисълта за добрия-стар Heroes, не сте на абсолютно грешен път, защото все пак и той спада към този жанр. Shadow Vault обаче, е от тези игри, които приличат повече на Commandos и Desperados, но с тази разлика, че в нея действията ви не са ограничени от възможностите на няколко персонажа и техните умения. С други думи

екшънът тук е в пъти повече

отколкото във въпросните две заглавия. От една страна, това е така, защото ще можете да управлявате сравнително голям брой единици, които от освен всичко останало, ще бъдат изключително разнообразни по вид (около тридесет

биологични и механични същества и герои). Ще трябва да си служите доста умело с всички тях, защото срещу вас ще се изправят сериозни количества врази, пръснати навсякъде по обезобразената повърхност на планетата Земя. За някои от двадесетте мисии, които трябва да изпълните в сингълплейър кампанията, ще имате и определено време, в рамките на което трябва да се вместите, и този факт допълнително вдига адреналина. Ако не успеете да направите това, ще трябва да опитате отново, докато не се справите със задачата си така, както се очаква от вас.

Сега ще ви разкажа какво точно представява Shadow Vault, така че „слушайте“ внимателно, защото няма да повтарям. ;)

„Енд търн“, експиринс и качване на левъли

Както вече споменах, Shadow Vault е походова стратегия с леко присъствие на ролеви елементи. В самото начало ще

Постатомна атмосфера, много стратегия и леки ролеви елементи, поднесени в компанията на приятна визия..



SHADOW VAULT

STRATEGY RPG

графика

звук

геймплей

общо

издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа

Mayhem Studios

<http://www.mayhem.sk/>

Pentium 500 MHz, 128 MB RAM

Windows All, DirectX 9

PC



2 CD

Талон за отстъпка

С този талон можете да получите 10% отстъпка при закупуването на всяка книга от трилогията „Легенди за драконово копие“. За повече информация посетете нашия сайт:

www.infodar.com



ви бъде поверено управлението на няколко войници, които впоследствие ще развие и ще превърнете в машини за убиване. В играта ще срещнете най-различни по вид и предназначение единици. На ваша страна ще се сражават обикновен солдър, медик, барета, снайперист, механизирани кучета и всякакви специални юнити. Всички тези същества, били те механични или биологични, притежават способността да получават опит при добре свършена работа на бойното поле.

Всеки един персонаж разполага и с различни по брой и начин на действие умения. В началния стадий на играта обикновеният войник например може да си служи единствено със своята пушка и от време на време – да хвърля гранати. Колкото повече нива обаче качва, толкова по-разнообразни ще стават и неговите възможности. Медикът може да лекува, генералът използва перфектно своя пистолет, а снайперистът си служи безотказно с любимата си далекобойна пушка с оптически мерник. На края на всяка мисия

ще имате възможността да прехвърлите определен брой от единиците си към следващото ниво. По този начин ще можете да подбирате само тези, които имат висок левъл и могат да си служат с повече умения.

Съвети

Смятам, знаете, че във всяка стратегическа игра винаги има по няколко досадни показателя, с които трябва да се съобразяваме. Тук това са екшън-точките, престижа и нивото на запасите ви. Когато и трите са на лице, единственото нещо, което трябва да направите, е да вкарате в действие своята добре развита стратегическа мисъл и да се радвате на крайния резултат. В противен случай ще видите зор. Ето и няколко приятелски съвета за това как да оцелеете най-бързо в постапокалиптичния свят на Shadow Vault. Никога не оставяйте единиците си, разделени една от друга. Движете ги групирани най-малко по две, защото в противен случай ще станете лесна мишена. Най-добрият начин за преодоляване на противника е нападение на два фланга. За целта трябва добре да разделите наличните единици и да подберете най-подходящите пътища, по които да придвижите бойните си части. Това не е толкова трудно, защото картите не са особено големи и за нула време ще усетите как ще е най-добре да планирате атаката или дефанзивните действия.

Визия и саунд

Визията на играта е тъмна и зловеща от една страна, но в същото време – приятно шарена и ненатоварваща. Това е постигнато чрез специфичния стил, използван при визуализацията на нивата, и благодарение на различните създания, които ги обитават. Трудно е да се пресъсгаде свят, който е претърпял ядрена война, но художниците от Mayhem Studios са се справили отлично с тази задача. Разбитите сгради, останките от самолети, нефункциониращите превозни средства, изсъхналите дървета, потрошените прозорци и въобще – всичко, населяващо света на Shadow Vault, е създадено със стил. Въпреки че перспективата, от която играта бива разцъквана, е изометрична и енджинът не позволява приближаване на камерата, различните единици изглеж-



дат доволно детайлни.

Саунтракът пък допълва потискащата атмосфера в тази скромна постапокалиптична стратегия. На моменти музиката е малко монотонна и започва да втръсва, но пък всъщност в коя игра не е така? Звуковите ефекти също са добри. Експлозиите, движението на единиците и всичко останало е озвучено, както си му е редът. Само малко гразнещ е звукът, който ще чувате всеки път, когато уцелите някой противник с пистолет или някакъв друг вид огнестрелно оръжие. И с него обаче се свиква някак си.

Shadow Vault не е сред игрите, които всички чакат с нетърпение и се изтрепват кой пръв ще си я купи. Това е простичка, но приятна стратегия, която не разчита на бляскава реклама или на изтъркана филмова история. Геймка, създадена, за да ви забавлява. И мисля че успява. Всеки, който поне малко се е кефил на игри като Desperados и Commandos, нека намери Shadow Vault – тя наистина го заслужава.

Асен Георгиев

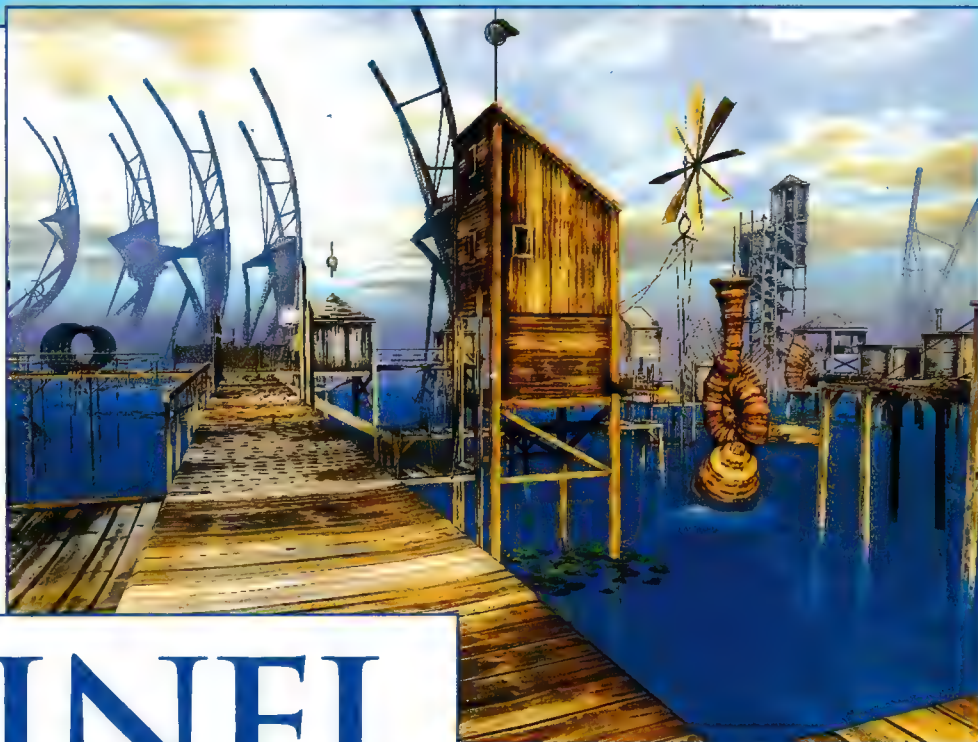


club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



Още от дете Бени се възхищаваше на иманярите, които, преследвайки пари и слава, правеха открития, променящи познатата ни история. Дотук бе и приликата ми с него. Още от стартирането на играта обаче неговата личност стопли душата ми, подсказвайки, че ще имам възможността да се зароя в археологически открития и пресвята кал. Позитивно ми подейства и приветливата глава на Горгоната медуза, която висе окачена в основното меню.

Историята на тази игра предлага интересни теми за размисъл. И все пак, въпреки че в тях има известна доза оригиналност, те не са нови за мен. Срещала съм ги и преди и просто не можах да ги приема с възторга, който биха събудили,



SENTINEL

DESCENDANTS OF TIME

ако действително не бяха се въртели вече в моята глава... Вторият главен герой в играта небрежно ви подхвърля, че може би вие не съществувате, а сте само плод на нечие въображение. Наистина това добавя нотка на желание да проверите дали в случая е така. И все пак тази геймконцепция сама по себе си не е откриване на топлата вода.

Да ви разкажа обаче малко повече за самия втори главен герой, който на практика крепи цялата игра на плещите си. И – повярвайте ми – става дума за едни наистина изящни плещи, които си заслужава да видите. :) Това е

пазителката на древната гробница

В която се намякват неканени. Червенококата е изкуствено създадена и се пробужда, когато вие нарушавате покой ѝ. Иде реч за нещо като програмиран пазител на гробницата. Целта ѝ според вас е да предпази това свято място от вашето нахлуване и евентуално пагубни за

История, написана от писателя Terry Dowling, украсил хола си с не една награда

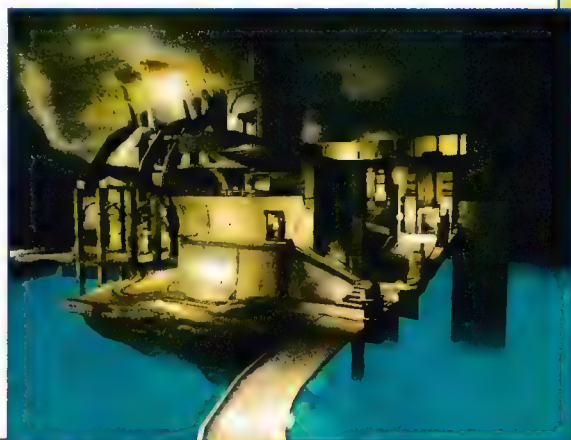
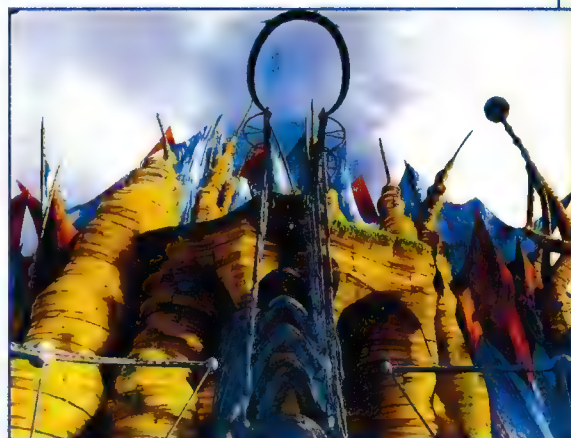
съдържанието му ваши предстоящи действия. Противно на здравата логика обаче тя ви помага, давайки ви възможност да продължите напред и осигурявайки ви достъп до портали, водещи към другите светове. Може би е трогната от вашето оправдание, което е колкото нелепо, толкова и вярно, че сестра ви е отвлечена и затова сте принуден да проникнете в гробницата. Ала по-вероятно е тя самата да има своите тъмни причини, за да ви напътства... поне до един момент. А може би, както тя ви подхвърля, вие сте просто създаден от нея, както и световите, в които се телепортирате. Те са спомен от момента, когато тя е била жива. От нейни любими места. Това са портали към знанието на древната цивилизация Тастан. Може би вие нямате сестра и всъщност самият вас ви няма....

Изключително ми допадна, че

играта е разиграна като диалог

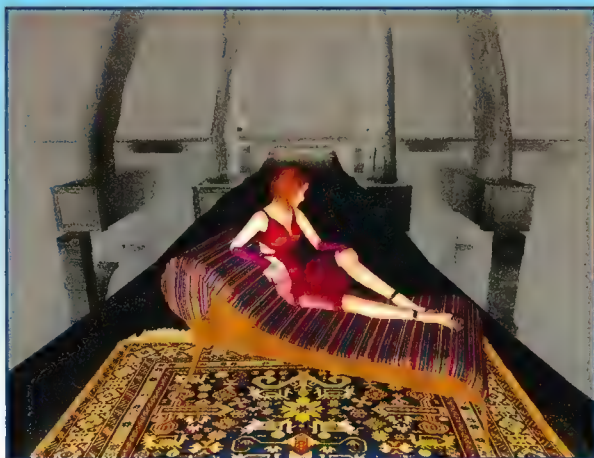
между вече споменатите два основни персонажи. Така решаването на пъзелите не успява да ви сломи със своята монотонност.

Sentinel е до голяма степен ег-



QUEST

графика		
звук		
геймплей		
общо		
издател	The Adventure Company / Detalion	
сайт	www.adventurecompanygames.com	
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB Video card, Windows All	
платформа	PC	



те изпъкна един конкретен куест, в който можете да се качите на определена височина.

Оттам виждате в далечината един лабиринт, съставен от метални пръстени с отвори (проходи). Чрез ръчки ги въртите и си наемствате коридорите, но за да виждате какво правите, трябва да се отдалечавате и да поглеждате отгоре. По-късно в играта се налага да се върнете по същия път, но съответно да изминете маршрута на обратно. Вече не можете да разчитате на поглеждането отгоре. Имате и най-различни пъзели, където трябва да комбинирате различни подказки, но няма да ви занимавам с тях. Трудността като цяло не е твърде висока и всичко е логично. Ако обаче срещнете затруднения, можете да използвате вградената система за помощ.

Разнообразие има и в гореспоменатите

светове, измислени от пазителката

но и те не се различават коренно от среднотатистическите. На първо място това е ESKA – нещо като свят на рибарите. Мястото е оплетено в рибарски мрежи и се крепи на гръбнак от малки вити дървени мостове. Всичко това се издига над много вода. Тук-там проблясват раковини, но – повярвайте ми – не искайте и да знаете какво друго има във водата...

MARU е механичният свят. Стомана, ръчки, бутончета – получавате всичко в комплект. TREGETT – гигантски лилави

цветя ограждат масивното тяло на кулата, която се издига наред нищото и обграждащите го растителни видове. CORABANTI – мечтали ли сте си да вкусите супа, в която плувате самите вие? Е,

може би няма да оцелеете достатъчно дълго, за да я опитате, но поне тук имате възможността да участвате в приготвянето и, заобиколен от лава и вулкани... Мммммм Yammo!

SANSELARD – ако жегите не са по вкуса ви, можете да отпочинете сред тази легена пустош. Само не се застоявайте на едно място, за да не останете да се любувате на пейзажа за по-дълго от планиването...

Редно е да спомена и управлението на играта. Можете да избирате между мишка или клавиатура, но в крайна сметка най-вероятно ще използвате и двете. Играта не е с традиционното придвижване, базирано на отделни екрани. Плавно се местите из различните светове напред-назад, като ви се налага да използвате десния бутон на мишката, за да прогресирате. В началото ми се видя малко нестандартно, но определено не е нечовешко усилие и ако не сте свикнали, бързо ще овладеете тази система.

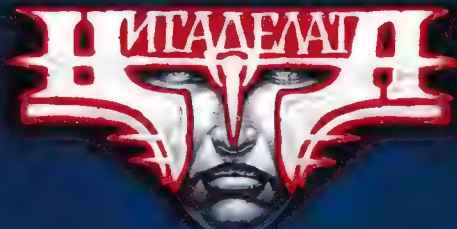
В заключение мога да кажа, че връзката между самите пъзели като концепция и историята на играта остана дълбоко скрита за мен. Интересно беше да си редя различни по цвят предметчета и да класифицирам звуци. Дваж по-интересно пък беше да следя историята. Ала защо пазителката ме тестваше по този начин, най-вероятно е тайна, достъпна само за древните цивилизации и евентуално – известна на нея самата. Някак липсва цялостност на този проект, макар и отделните компоненти да са на добро ниво.

Основен коз за мен си остава историята и самият факт, че става дума за древни цивилизации. Ако и вие цените точно това в една игра, то тази е за вас. Ако пък не ви интересува думо, освен пъзелите, препоръчвам ви я още по-горещо. Лично за мен това е едно приятно заглавие, което обаче не успя да надхвърли средното ниво и да се превърне в изключително.

Потенциалът за това обаче присъства.

Лили Стоилова

на поредица от разнообразни загадки. Както обикновено, и тук няма изненади: има визуални (включващи например цветове) и звукови пъзели, изобщо стандартните благинки. За мен лично над други-



ИГРАЙТЕ
WARCRAFT III, DIABLO II и HEROES OF MIGHT AND MAGIC
В ЕВРОПЕЙСКИЯ BATTLE.NET

45 компютъра

AMD 2.7 GHz, 512 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900

Самият за игра: 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 31 ЯНУАРИ 2005



AMERICAN Chopper

Запознайте се с още една ароматна част на американската култура!

Американската култура е чудновата и многостранна. В един момент ти се приискава да кажеш: "Всички янки са еднакви". В следващия миг осъзнаваш, че това не е точно така. Част от тях са дебели, бореци се с дневната дажба калории, затънали в заеми, ипотeki и кредити. Такива можем да срещнем в The Sims например. Другите са черни, движат се тежко и да ги погледнеш в очите е едно добро постижение. Тези сме ги виждали в NBA Live! и в GTA: San Andreas (засега за PS2). Трети, тотално са загубили връзката с действителността и са се потопили в техния имажинерен свят на мът и възмездие – има ги в Hitman и други подобни игри с "килъри".

Последната група, на която ще обърнем внимание са космати и облечени в кожни грехи. Изглеждат сякаш никога не са се къпали и не обичат много светлите цветове. Тях ще срещнете именно в играта, наречена American Chopper, която е посветена на едноименното предаване по

Discovery Channel.

Тези момчета наричат себе си рокери и карат мотори, наречени Чопъри. За да се изясни напълно картинката, ще ви разкажа накратко, какво точно представляват чопърите и откъде започва всичко с кожените грехи и космите.

Ако сте се чудели защо всички те изглеждат така западнало и са облечени в прилепнали черни грехи, сега ще разберете. Всичко започва от военните през Втората световна война (а те със сигурност не са най-добрият пример за подражание :)). Оказва се, че когато щатските армейци се завръщат от бойното поле, техните любими мотори вече не им доставят достатъчно удоволствие. След като те са имали възможността да видят европейските бегачки – по-леки, по-бързи и по-динамични, им се приискава и техните Harley Davidson-и и Indian-и да не са толкова тромави.






Първо намалили размера на калниците и броните като така значително редуцирали тежестта. Те нарекли новите си творения "bobbers". Лека-полека външният вид на моторите им се променял, докато към края на 60-те и началото на 70-те, се появил филмът Easy Rider (1969), преведен на български като "Волният езгач". Модата завладяла рокерите толкова силно, че всеки искал да кара мотор като този на Питър Фонда от филма...

Това бил и първият чопър.

Какво всъщност е чопърът?

Просто мотор без излишните тежки

ROCKER SIM

графика		 4 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Activision Value/Creat Games	
сайт	http://www.activisionvalue.com	
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c	
платформа	PC	

плащаш 1
играеш 2 часа

ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 28 ФЕВРУАРИ 2005

и ненужни чаркове. Кои истински рокер има нужда от предно стъкло, голям преден калник, големи фарове, големи седалки, предна броня? Нужно е само да ги отсече и всичко си идва на мястото (to chop = отсичам). Любопитно е, че след модификацията олекотената предница се смъква доста надолу и така дава възможност да се постигне този генгста вид, който имат сега чопърите.

Дръжките на кормилото, поставени в положението на истинските чопъри, били наречени are hangers – закачалки за шимпанзета. Предните гуми били изтънени и смалени, а задните – направени по-дебели и тежки.

За съжаление с течение на времето чопър-манията отминава. Сега повечето запалени мотористи предпочитат да тунинговат и модифицират бегачките си, а не да „отсичат“ ненужните части. В днешни времена чопърите са запазена марка за всички ценители и истински почитатели на ретро-моторите.

Чарът им е в това, че всеки маниак сам нанася промени по машината си и може да я направи да изглежда така, както той поиска. Затова и броят на различните видове чопъри е толкова голям, колкото е и броят на запалените фенове.

Играта American Chopper

се разпространява от фирмата Activision Value и е дело на студиято Creat Games. Името на разпространителя, за съжаление, е почти сигурна гаранция за геймка от среден клас, като в този случай не ставаме свидетели на изключение. Когато разбрах, че American Chopper е на четири диска, реших, че може би този път момците от Activision Value са се постарали и са направили нещо по-ефектно. За съжаление в поредното им творение ня-

ма нищо подобно.

За да ви откажа от него бързо, ще спомена само, че то е линейно, графиката му е дървена (а ла застаряващата Hard Truck 18 Wheels of Steel) и в него няма нищо, което да ви задържи за повече от два-три часа.

Историята на American Chopper е елементарна. Вие сте новото попълнение в гаража на кисел рокер, и трябва да се докажете преди състезанието за чопъри на Дейтона. Така вашата единствена цел в играта ще е да задоволявате безумните капризи на винаги недоволната бабанка, която ви се води за шеф. Ще разнасяте различни чаркове за мотори из не особено оригинално направения от Creat Games град, ще се гоните с други моторджии и всякакъв друг вид отрепки. Крайната цел е достигането до тъй очакваното състезание на Дейтона. Междувременно синът на гореспоменатия „винаги лют“ шеф, става ваш приятел... Най-интересните моменти в играта са типичните за тази култура покер-напревари. В тях ще се състезавате, за да съберете 5 карти, с които след това ще разигравате покер с останалите претенденти.

Учудващо е, но целият геймплей се състои в натискането на четирите стрелки на клавиатурата и стремежа да не се ударите в някоя от колите, които се появяват най-изненадващо. Това не само че звучи доста отегчително, но и на практика е така. След като поиграете час-два, осъзнавате, че

Безсмисленото натискане на четирите стрелки

не ви доставя онова удоволствие, което можете да усетите при NFS или други качествени заглавия.

Графиката на American Chopper не из-

пъква с никакви прелести, а дори и малко гразни със статичността си. Най-неприятният момент е т.н. „viewing distance“. Странно защо, авторите на играта са решили да ви лишат от възможността да виждате надалеч и така колите във вашето и насрещното платно изкачат няколко секунди преди сблъсък с мотора ви. Вероятно така са се опитали да намалят системните изисквания на American Chopper. Околната среда е направена еднородно и след като разцъкате из града за 5-10 минути, вече ви остава само да гледате до полуца едни и същи неща.

Звукът е на приятно непретенциозно ниво. Имам предвид това, че той не е пълен провал, но не може да блесне. През цялото време ще слушате тежки жици, а рокерите около вас ще ви подвикват на неразбираем език, който би трябвало да е английски. В интерес на истината саундтракът не е лош, но изглежда стилизиран подбор не е правен за хора като мен. Най-необяснимият и нелогичен момент, е фактът, че вашият герой явно е ням. Дори когато някой се обръща към него и го пита нещо, той само кима и сочи с пръсти. Това решение вероятно е взето с цел играчът напълно да се самоидентифицира с образа на героя... хе хе :) Общо взето, ако страдате от липса на занимания в свободното си време или сте маниак на тема мотори, може да опитате American Chopper.

В противен случай, по-добре не мъчете сетивата си с излишни стимулации, свързани с кожи, миризма на пот, изгорели гуми и опърлена рокерска брада.

Орлин Широ

P.S. Сайтът на прегаването American Chopper по Discovery Channel: www.dsc.discovery.com/fansites/amchopper/amchopper.html



СИЛАТА НА ИНФОРМАЦИЯТА

15 години

АПИС БЪЛГАРИЯ

опит и професионализъм

НОВ ПРОДУКТ
на
АПИС РЕГИСТЪР ПЛЮС
GALLUP International

РЕГИСТЪР медийно присъствие АПИС - ГАЛЪП

Информационна система за създаване на ЕЛЕКТРОННИ ДОСИЕТА на ЛИЦА и ФИРМИ, цитирани в медиите. Разширение на АПИС РЕГИСТЪР ПЛЮС

АПИС РЕГИСТЪР ПЛЮС

Информационната система за ЛИЦАТА и ФИРМИТЕ

АПИС ГЛОБУС

ПРАВЕН РЕЖИМ на чуждестранните инвестиции и на чужденците в България

АПИС ФИНАНСИ

ИКОНОМИЧЕСКО МОДЕЛИРАНЕ, финансов анализ, фискален режим

АПИС ВРЕМЕ

ИНДИКАТОР за промени в законодателството, ЕКСПРЕСЕН АНАЛИЗ, СРОКОВЕ и КОМЕНТАРИ

АПИС ПРАВО

Правна информационна система с елементи на ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

КОНСТРУКЦИИ на Апис - Дигеста ООД

Незаменим помощник при анализ и решаване на казуси

АПИС ПРОЦЕДУРИ

ГОТОВИ РЕШЕНИЯ за извършване на административни услуги, правни действия, сключване на сделки, договори и др.

АПИС ТРЕЙД ЕКСПЕРТ

Указания и документи за извършване на сделки по ВНОС и ИЗНОС на стоки

Сертификат по
ISO 9001:2001

София, ул. Граф Игнатиев 7А, тел.: 980 73 27, 980 48 27; www.apis.bg

Първоначално действието в играта започва в

Сталинград през 1941 г.

Ваша милост ще се превъплъти за кратко в ролята на пропития с омраза към почти всичко около себе си московски журналист Евгени Борисов, който се е отправил на редовната си обиколка из военната зона, готов да научи последните новости за хода на Втората световна война. Но вместо на информация, той, без да иска, попада на най-голямото откритие в живота си. Докато разпитва

LEGACY: DARK SHADOWS

местен войник, близо до Борисов най-неочаквано се разбива японски самолет, който така и не успява да достигне своята крайна цел – Хитлерова Германия... От аероплана изпада малък дървен сандък. И това, което е вътре, променя живота на журналиста завинаги. Или по-правилно би било да кажем – уължава го завинаги. Прилежно завити и скрити, там лежат документи, в които се описва как би трябвало да се създаде лекарство, “заразяващо” човек с вечен живот, т.е. правешо го безсмъртен.

В момента, в който Евгени вижда тези записки, той веднага разбира какво мощно нещо държи в ръцете си, а съзнанието му започва да крои какви ли не дяволски планове. Но уви, от докладите на японските учени става ясно, че лекарството все още не е завършено напълно и че всеки, който го пробва, го няколко дни умира от инфаркт. Въпреки това Борисов е напълно обладан от мисълта за безсмъртието и е твърдо решен да го постигне. Той скрива своята находка и започва да се опитва сам да разплете нишките на проблема. И така — след повече от

тридесет години – успява да разгадае причината за страничните ефекти, довършва серума и го инжектира в кръвта си... А жажгата му за власт става все по-голяма и по-непредсказуема. И така го ден днешен...

Имайте предвид, че Евгени Борисов не е главният герой на играта. Той по-скоро е нейният основен злодей и обслужва ролята на участник само в пролога, който протича в една мрачна, напълно черно-бяла обстановка. Наистина, ефектът от тази липсва на цветове е много силен. В момента, в който пуснете Legacy: Dark Shadows, ще си помислите, че сме напад-

нали в някакъв старовремски филм за Втората световна. Изведнъж обаче, почти без никаква връзка, действието ще се пренесе... на

Марс през 2138 г.

където в крайна сметка ще се запознаем с истинския герой в този куест. А именно кейтърчърподобната Рен Силвър – бившо ченге, изгонено от полицията заради инатливия си характер и работещо понастоящем като частен детектив. Тази предизвикваща слюнкоотделяне девойка отплаща за туристическа колония на Червената планета с идеята да си почине

графика

графика

38yk

SEMINARS

06010

uzgamea Razbor / Tri Synerov

caum www.legacythegame.com

хэргөөр	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, 3D Video
---------	---------------------------------------

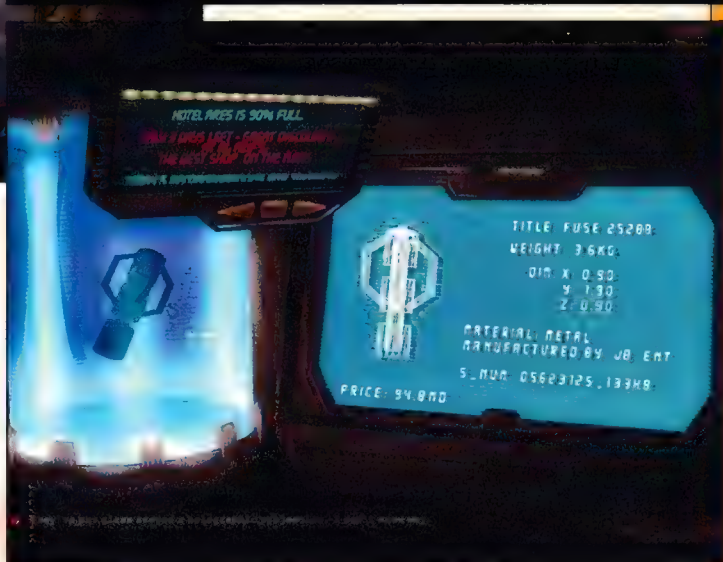
Windows All, DirectX 8.1

платформа PC



3 CD





от постоянните безсмислени случаи, с които се е заемала през последните няколко месеца. Но не за дълго... Нейният приятел на име Тед бива отвлечен очевидно заради нещо, на което се е натъкнал, без да е трябвало. Тя, разбира се, веднага се наема с нелеката задача да го спаси, само за да открие, че всичко това има нещо общо с един съветски журналист, живял преди повече от двеста години...

Като всеки частен детектив на бъдещето, и Рен има фотоапарат, електронно приспособление за преодоляване на заключени врати и нещо, наподобяващо малка тубичка, в която поставя странни по вид и усещане субстанции. Героинята се е привързала особено много към тези три предмета и никога не се разделя с тях. А и те играят ключова роля в геймплея на играта. Освен това по-нататък Рен ще се въоръжи и с пистолет – не се притеснявайте, няма да ви се налага да участвате в никакви дивии престрелки. Но, да – ще трябва да го използвате тук и там през определен период от време.

Държа да ви предупредя, че единственото положително нещо в Legacy: Dark Shadows е нейната фабула. И тя не бе напълно достатъчна, за да ме накара да я харесам безрезервно

Крумуките

ми са отправени най-вече към отно-

сително ниското ниво на трудност. Макар и доста логични, пъзелите в нея, първо, са малко на брой, и – второ – са крайно елементарни и не представяват никакво предизвикателство за хардкор феновете на приключенски игри, свикнали да се справят с какви ли не късащи нервите Monkey Island-подобни шуротии. На второ място в графата с минусите застават диалозите. От една страна, те са озвучени с възможно най-инфантилната интонация, която можете да си представите и силно наподобяват гърчовите, с които Microsoft Sam изговаря всяка една, написана от вас, гумичка. Особено трагични са коментарите на Борисов в самото начало. В сравнение с тях дори репликите на актьорите от "Хотел България" са цвете за мирисане. От друга страна, преводът от хърватски на английски е относително несполучлив и на моменти ще се налага да четете доста неправилни в граматическо и смислово отношение изречения.

Като оставим настрана тези негостатъци, Legacy: Dark Shadows предлага

една доста сносна визия.

Главната героиня прави особено силно впечатление с десетте си хиляди полигона и плътни прилепналите по себе си сайфай панталонки, а светът около нея, макар и изрисуван в сравнително мрачни тонове, е детайлен и раздвижен. Въпреки критичното ми отношение към въпросния куест, няма как да не спомена, че в крайна сметка играта се оказва относително забавна. Естествено, на пазара има много по-добри алтернативи, с които да си убивате времето. Но ако сте един от тези дай-хард фенове на позастаряващия куест-жанр, вероятно ще пренебрегнете моите забележки и веднага ще се снабдите с Legacy: Dark Shadows. Но после да не кажете, че не съм ви предупредил... ;-)

Владимир Тодоров

АЛЕКС

PC
PS
GAMES
PLAYERS

BGC GRLS

ПРЕДАВАНЕТО Е

SPORT NET

ТЕЛЕВИЗИЯТА Е

КАНАЛ 3

НЕОБЕЛНА 11.004.

Самостоятелно месец след пускането на втория The Sims, авторите му от Maxis вече имат готови идеи за продължение на изключително успешния си продукт. Експанжънът е базиран на нов сегмент в жизнения цикъл на виртуалните създания, а именно young adulthood. Въпрос на време е да изпитаме радостта, когато завършили училище симс поеме с гордост към университета – да трупа знания, развива нови умения и да се радва на живота далече от родителите и домашните задължения.

The Sims 2: University

Напред! Науката е слънце...

Да видим какво го очаква, след като прекрачи прага на висшето училище. Той ще разполага със собствена стаичка, която да декорира по свой вкус. Генерални реконструкции няма да са възможни. Това неудобство се компенсира от разнообразните нови предмети, съобразени със спецификата на средата. Между четирите стени симсът ще заляга над учебния



то да намери собствено жилище и да се махне от аскетичната атмосфера на общежитието.

След установяването на трайни приятелски отношения той/тя ще има възможност да стане част от някое

тайно общество

като това на хакерите например, кои-

ване с NPC-та, които ще подложат на изпитание социалните му умения. Ако се научи да се оправя в студентското ежедневие, го чакат специални бонуси, с които ще може да "плаща" на колежите да взимат вместо него изпити и да има повече свободно време.

След първата година

Вашето виртуално превъплъщение ще има и опция да промени смисъла на жизнения си път – ако е бил сребролюбец, да се превърне в любовен тип, например. Това, от своя страна, ще внесе и нови цели, които да постига, и страхове, които ще му влияят. Но не бива да забравяте, че ако симсът занемари учението, скоро ще се озове в света на големите още преди да се е дипломирал. А във ваш интерес е да не допускате това да се случи. Maxis обещава нови професии, достъпни само за университетски възпитаници. Те ще са в сферата на науката и ще внасят оня специфичен и леко откачен колорит. Как ви звучи симсът да създава и се грижи за кръстоска между растение и крава? Туя чудо ще дава мляко, но ако е гладно, ще напада и ще гризка от симсовете. Мда... трябва да има и тръпка в монотонното ежедневие.

И нови герои ни очакват – зомбитата. Смъртта, покрай ългрейда, е станала користолюбива и ако не хареса парите, които ѝ се заплащат, за да отведе душата на покойника в отвъдното, ще върне обратно горкия мъртъв като зомби – неприятен и отблъскващ за околните.

От опит знаем, че каквото Maxis обещава, го спазва. Скоро ще пукне пролет, ще държим в ръцете си The Sims 2: University и ако не сме били студенти, ще разберем какво е. Ако пък сме били – ще си припомним тръпката на този прекрасен период от живота.

desi|re



материал, тъй като добрите оценки са определящи за получаването на стипендия и отличия в края на всеки семестър. Както и в реалния свят, студентският живот рядко е съпътстван с финансова независимост. И все пак, ако намери време и възможност, героят/героинята ще може да се хване на почасова работа – в някое кафене или пиццерия, а с припечелено-



то правят набези в главния компютър с цел промяна на оценките, или пък групичката, която старателно се труди над фалшифицирането на банкноти. Но имайте предвид, че полицията не винаги спи и е възможно вашият студент да се озове зад решетките заради тези си младежки увлечения. Това, разбира се, са крайни случаи. По-типично ще бъде присъединяването му към университетската рок банда, което ще доведе и рояците фенове и партита до зори. Друга форма на забава ще е боят с възглавници, след които – уви – ще има и почистване.

През цялото време освен с приятели вашето студентче ще има вземане-да-

СИМУЛАТОР

издател	Maxis/EA
сайт	http://thesims2.ea.com/about/ep1_index.php
излизане	11 март 2005
платформа	PC



вета и облачност. Е, вътрешността на сградите, специалитетите и човечетата са леко монотонни, но качеството им е отново на висота.

По отношение на аудио то положение то е малко по-интересно. Поне за мен ефектите влизат в класата на добрите писукания, но истинската забава идва при музикалния фон. В играта има няколко парчета, но за да ги пуснете, трябва да преравяте старателно телата на загиналите врагове. Номерът е в това, че половината от музиката на геймката се крие под формата на плейър, който може да се разнася в инвентара на погледния герой. Песничките, които са включени, са малко и на моменти леко монотонни,

Advanced Battlegrounds: The Future of Combat

Маркетинг в действие

Advanced Battlegrounds звучи като напумпена шапка на някоя стара гама, а информацията, която можете да откриете за нея в Интернет, е изпъстрена с всевъзможни суперлативи. Единственият проблем в случая е, че почти всичко, свързано с "новостта" на играта, е добре обмислен и разигран рекламен трик. Номерът е в това, че въпросната геймка е приятно излъскана и наблъскана с няколко пресни шукаритета, версия на 3D пуцалката Chrome (подробности – PC Mania 11/2003).

Допълненията в "новото" заглавие включват основно няколко мисии в сингълплей частта, адски приличен редактор и още една-две малки екстри по отношение на мултиплейра.

Параграф 22

Ако не сте попадали на оригиналното заглавие, Advanced Battlegrounds би могла да се превърне в една от най-любимите ви игри за сезона. Историята на шутъра е много приятна комбинация от фантастични мотиви и много екшън. Всички основни елементи (оръжия, живот, напрежение) са комбинирани отлично и спокойно могат да ви изолират от външния



свят за дълго време. Особено приятно е, че навсякъде из играта има голямо количество малки детайли, които са изпипани до крайност. Така например героят разполага с определен инвентар, кибернетични присадки, които засилват дадена негова способност, и един от най-добрите до момента комплекти от превозни средства. Особено то в случая на последните е, че машините са изключително леки за употреба. По мое мнение балансът между скорост, контрол, броня и пуцала е близък до перфектния. На места действието може да премине почти неусетно от режим на 3D шутър в як симулаторен джангъл.

но се вписват идеално в големите мелета и подтичкването през пустинните области.

The end

Advanced Battlegrounds е един адски приличен 3D шутър с всички сингълплейър и мултиплейър елементи, които можете да си пожелаете. За съжаление основната част на играта не предлага нищо мега-различно в сравнение с Chrome... Ако сте попадали на първообраза, можете да останете леко разочаровани, а ако не сте – очаква ви една наистина хубава игра.

Сергей Ганчев

Красоти

По отношение на графиката Advanced Battlegrounds използва старите основи на Chrome, тъй че подкарването ѝ няма нужда от последните достижения на nVidia или ATI. Въпреки това картината, която е представена, изглежда изключително за възрастта си. Играта се развива едновременно в много добре създадени открити и закрити пространства. Околната природа има няколко климатични вариации – всяка със собствени тревички, дър-

3D SHOOTER

графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	 2 CD
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
издател	DreamCatcher Interactive	
сайт	http://www.dreamcatchergames.com/	
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c	
платформа	PC	

содсправка
национална информационна система

**СТАНЕТЕ ЧАСТ ОТ
ИНФОРМАЦИОННАТА СИСТЕМА
НА БЪЛГАРИЯ!**

980 22 22 987 44 22
987 44 11 987 44 33

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 23.15 ПО ВВТ

ЕДНО НЕЗАБРАВИМО ПРЕЖИВЯВАНЕ



HI-TECH
PC GAMES
PS2
GAMECUBE
XBOX
ANIME
ANGA
FANTASY
MOVIES
E-SPORT
WEB
SURFING
INTERACTIVE GAMES

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

НОЩНА ИНТЕРАКТИВНА ИГРА ТОВИ МЕСЕЦ
ШЕРЛОК ХОЛМС: ТАЙНАТА НА СРЕБЪРНАТА ОБЕЦА
ТЪРГЕТЕ ПО МАГАЗИНИТЕ

WWW.MYST.BG

ЗА РЕКЛАМА: 0899 64 1057

ЗА КОНТАКТИ: MYST@MYST.BG

DYNACORD
Pro Audio & Lighting Solutions



M@I.L.B.G

mad bat



energy drink



PlayStation 2



ПУЛСАР

SONY

Книгата, кръстена просто **Tom Clancy's Splinter Cell**, е написана всъщност от Дейвид Майкълс и в момента се намира на пето място в бестселър листата на "Ню Йорк

Таймс". Главен герой, разбира се, е добре познатият на всички ни Сам Фишър. Това едва ли ще е последната книга с такова заглавие, но по-интересното е, че по непотвърде-

ни слухове издателят Ubi Soft вече преговаря с неназован холивудски мениджър за правата по създаването на филм, базиран на едноименната поредица от игри.



НОВИ СКРИЙНШОТОВЕ ОТ KESSEN

Поредицата, чието действие се развива по бойните полета на средновековна Япония, е на път да се завърне триумфално с най-амбициозното си до момента издание. Сред многото интересни геймплей концепции на новата игра се откроява т.нар. "Group Control Engine", който би трябвало да ви даде тотален

контрол върху всяко от действията на вашите бойни подразделения. Авторите на **Kessen 3** обещава още два пъти повече битки от кое да е друго издание от поредицата и над 120 минути междинни анимации. Ето и някои от последните официално публикувани скрийншотовете от играта.



ХВОХ ПРЕМИЕРАТА НА DOOM 3

Макар да не става въпрос за официално изявление на издателя Activision, на сайта за електронна търговия EBGames.com вече е обявена датата 1-ви март 2005. Там се споменава Collector's Edition версия с ограничен тираж, съдържаща пълните версии на **Ultimate Doom** и **Doom II** (с

кооперативен режим в сингъл и мултиплейър за 2-4 играчи на разделен екран), албум с концептуален арт, интервюта с екипа на id Software и други. Ще има възможност за онлайн мултиплейър и кооперативен сингълплейър благодарение на Xbox Live услугата на Microsoft.

TAKE 2 С ДВЕ ЗАГЛАВИЯ ЗА PSP

Rockstar Games, лейбъл на издателя Take-Two, обявиха, че работят по две заглавия за преносимата конзола на Sony – версия на **Midnight Club 3: DUB Edition** и **изцяло нова Grand Theft Auto игра**, чието действие ще се развива отново в Либърти Сити. И двете заглавия се разработват

от Rockstar Leeds, със съдействието съответно на Rockstar San Diego и Rockstar North, автори на PS2 поредиците на споменатите по-горе игри. Очаква се и двете заглавия да са готови за премиерата на PSP в Щатите през март тази година.

ФРЕНСКИ ИЗДАТЕЛИ СЕ ОБЕДИНЯВАТ СРЕЩУ ЕКСПАНЗИЯТА НА ELECTRONIC ARTS

На 20-ти декември миналата година EA станаха собственици на почти 20% от френския издател Ubisoft и това мигновено засили страховете на европейските издатели от "имперските" мераци на американския издателски гигант.

Според френския вестник "L'Agefi" вторият по-големина издател Vivendi Universal е влязъл почти мигновено в контакт с Ubi Soft, за да обсъжда възможностите за противодействие на EA. Експерти коментират, че въпросните

"възможности" са свързани неминуемо със сливане между Vivendi Universal и Ubi Soft, което ще доведе до създаването на най-големия европейски издател, който въпреки това ще отстъпва пред мащабите на Electronic Arts. Друг френски

гигант, Atari, също е обявил интереса си от подобно "сътрудничество", но според анализаторите на пазара Atari едва ли разполагат с нужните за целта свободни средства.



Sony PSP — уокменьът на 21 век?

Идеята за това сравнение не е моя. Самите Sony (създатели на първия "walkman", в случай че сте забравили) заявиха недвусмислените си амбиции да превърнат своя PlayStation Portable в любимата младежка играчка на новия век. На голяма част от предварителните клюки и догадки около PSP бе сложен край, след като преносимата конзола на Sony беше официално представена на масовата публика в рамките на тазгодишното изложение E3 в Лос Анжелис. Първата реакция категорично беше едно звучно, масово "уха-а-а!". На живо PlayStation Portable се оказа по-секси и от най-смелите

мечти на най-твърдите фенове на преносимите средства за развлечение.

Сигурен съм, че повечето от вас вече са дочули едно или друго за PSP. Нека все пак първо си сверим часовниците на ниво хардуер. Безспорно

най-ефектната част

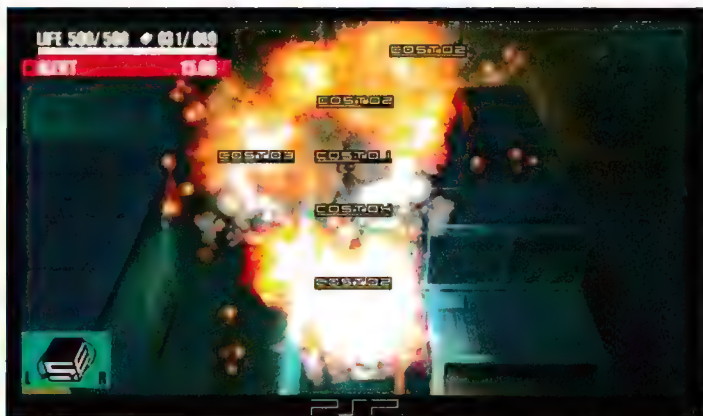
от новата конзола е нейният 4.3-инчов LCD TFT екран с резолюция 480x272 пиксела, широкоекранен (16:9) формат и палитра от 16 милиона (!) цвята. Впечатляващо, а? Щастливците, докопали се вече до японската версия на PSP (конзолата дебютира на местния пазар на 12 декември миналата година, а първата достав-

ка беше разпродадена почти мигновено), твърдят, че в действителност нещата са... още по-шашващи! Богати, плътни цветове, чудесен контраст и плътност на изображението и прочее, и прочее.

Но това е само началото. Екстрите продължават с USB 2.0 съвместимост (чрез мини-USB), слот за Memory Stick Duo и 802.11b WiFi поддръжка. USB съвместимостта осигурява преди всичко удобна възможност за качване и сваляне на информация на/от PC, като съвместимостта с Windows XP е безупречна. Memory Stick Duo може да бъде използвана както за записи на игри, така и за качване на сравнително

малки видео клипове, повече от прилично количество снимки и — естествено! — MP3-ки. Точно так а, PSP ще плеива MP3 музика без каквито и да е ограничения. Sony, слава богу, се отказаха от първоначалната си идея да принудят потребителите да използват техния собствен ATRAC формат, като за целта MP3 файловете трябваше да бъдат прекомпресирани. Между другото, PSP поддържа Dolby 7.1 аудио плюс 3D звук и разполага с два доста прилични вградени говорителя.

Поносимото тегло на конзолата (около 260 грама) пък, позволява спокойно да я носите във вътрешния си джоб,





което я прави доста прилична алтернатива на кой да е сериозен MP3 плейър. Колкото до цената на MMC картите, на щатския пазар тя се колебае (за 512 MB-ова карта) между 90 и 130 долара.

Какво всъщност означава 802.11b WiFi и каква точно е ползата от него в една преносима конзола? Става въпрос за устройство, което позволява

безжична връзка за трансфер на данни

Макар обхватът му да е ограничен, ако в дома си, или пък на обществено място се намирате достатъчно близо до някой от тъй наречените "wireless extraction point" (такъв има в "София Ленг", да речем), това автоматично превръща вашия PSP в пълноценна Интернет машина, тъй като конзолата разполага със своя операционна система и приложение за Интернет браузинг. Разбира се, нека не забравяме, че нищо на света не е безплатно, така че за достъп на "wireless extraction point"-а или за "докарването" му в дома ви ще трябва също да си платите. Приложението на

Интернет в една игрална конзола с възможностите на PSP ще остава на вашето въображение.

Но "купонът" далеч не свършва дори тук. PSP разполага със своя собствена медия – т.нар. "Universal Media Disc" (UDS), който въпреки своите скромни 60 милиметра в диаметър има вместимост от 1.8GB! Какво означава това? Освен игрите, разбира се, които ще се разпространяват именно на такива дискове, Sony (а вероятно и не един и два други издатели) планират да пуснат на пазара още филми и музика именно на UDS дискове. PSP поддържа MPEG4 плейбек, като по груби сметки това означава възможност за възпроизвеждане на поне 2 часа видео с DVD качество само от един такъв диск. Между другото, щастливите собственици на PSP твърдят, че именно видео клиповете изглеждат най-впечатляващо на тяхната лъскава нова играчка с логото на Sony. Прибавете сега към впечатляващото качество на изображението и "правилния" widescreen аспект на екрана и ще разберете защо киноманите трябва също

да са доста развълнувани от предстоящата европейска PSP премиера.

Разбира се, не съм забравил, че PSP е и преносима игрална конзола. Не, няма да ви затормозвам с досадни хардуерни характеристики. Вместо това ще кажа "само", че (образно казано) в тази миниатюрна, футуристична опаковка е затворен на практика един пълноценен PlayStation2. Без преувеличение! Освен това PlayStation Portable предлага

дигитален "gu-nag"

плюс аналогов мини-стик, познатите 4 (квадрат, триъгълник, кръг и хукс) аналогови бутона плюс два "shoulder" бутона, отново с аналогова "чувствителност". Телърва ще си говорим за най-интригуващите PSP игрални проекти. Засега ще кажа само, че в момента няма сериозен издател, който да не работи поне по едно PSP заглавие. Едно от най-сериозните притеснения около PSP беше свързано с предвижданията за доста скромен (около 2 часа) капацитет на батериите. В едно от щатските ревюта на новата конзола четох за то-

ва, че момчетата са успели да играят non-stop три часа и половина с едно зареждане на батериите. Вярно, не е бог знае какво, но според мен е повече от достатъчно, особено като се има предвид качеството на графиката и изображението.

За финала оставих може би най-приятната изненада около премиерата на PSP. В Япония конзолата стартира на крайна цена от (грубо пресметнато) 200 щатски долара. Нещо повече, очаква се в Щатите (когато PSP се появи там някъде около март тази година) цената да е още по-ниска! Това прави само някакви си 50 долара повече от Nintendo DS, при това при равностойност, драстично в полза на PSP. Sony явно твърдо са решили да изригнат Nintendo от непоклатимото им доскоро челно място на пазара за преносими конзоли. Колко твърдо, ли? Претените сами – по всеобщо мнение Sony губят между 150 и 200 долара от всеки продаден PSP! Какво да кажа освен – Господ да ги поживи! Остава само да разберем кога PSP ще се появи и в Европа, за да се наредим отсега на опашката.

XB

PS2

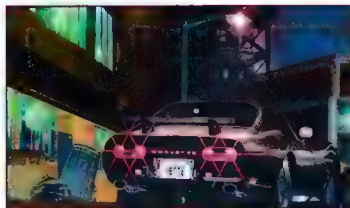
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

издател: Rockstar | създател: Rockstar San Diego | жанр: Racer | премиера: 22.02.2005



Като начало, дивелътърите от Rockstar San Diego за пръв път са лицензирали реални превозни средства, общо 50 на брой. Сред имената на производителите се отличават тези на Mercedes-Benz, Ducati, Mitsubishi

и Chrysler, да речем. Не случайно използвах термина "превозни средства", защото освен автомобили в Midnight Club 3: DUB Edition ще видим също и джипове и мотоциклети. Между другото, неразбираемото



(предполагам) за българския геймър "DUB" в подзаглавието на играта идва от факта, че новото издание на Midnight Club е създадено в тясно сътрудничество с едноименното лосанджелиско автомобилно

лайфстайл списание. Геймплей концепцията на поредицата е запазена кажи-речи непокътната – състезание в градски условия, при което трябва да преминете през всяка от контролните точки в произволен ред и по произволен (избран от вас) маршрут. Онова, което е изцяло ново обаче, е възможността за тунинг на вашето любимо возило. Друга сериозна новост е включването на деформации в реално време, макар тяхната степен да е още неуточнена. Нека не забравяме все пак, че става въпрос за официално лицензирани марки, чийто производители никак, ама никак не обичат техните "бебчета" да бъдат потрошавани в коя да е игра. Въпреки това Rockstar San Diego се заканват, че тази опция в играта далеч няма да е символична. Колкото до графиката, скрийншотовете говорят повече от красноречиво за скока в нейното качество спрямо предишното издание.

ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ

XB

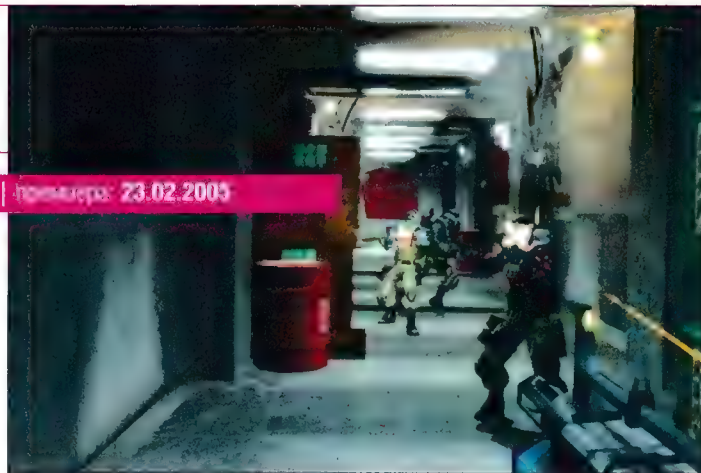
PS2

PROJECT: SNOWBLIND

издател: Eidos | създател: Crystal Dynamics | жанр: First Person Shooter | премиера: 23.02.2005

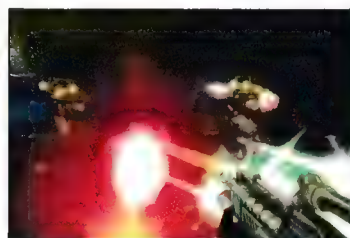
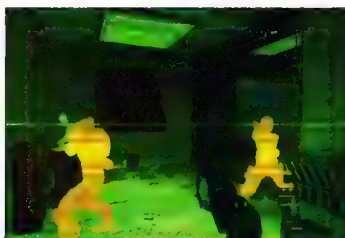
Действието на този пазен доскоро в тайна проект се развива около 60 години напред в бъдещето. Главно действащо лице е лейтенант Натан Фрост, бивш редови войник от силите на Освободителната коалиция. В тежка битка с врага Фрост едва не загубва живота си, след като попада в обсега мощна експлозия. В интензивното отделение лекарите на косъм го спасяват, но затова пък натъпкват тялото му с всевъзможни хай-тек импланти, които на практика го превръщат в

нещо като свръчовек. Този проект би трябвало да ви е интересен най-малкото заради факта, че зад него стоят Crystal Dynamics, автори на обикнатите от българския геймър поредици Soul Reaver и Blood Omen. Първоначално действието на играта е трябвало да се развива във вселената на Deus Ex, но явно нещо се е объркало в плановете на издателя Eidos. За сметка на това в концепцията на Snowblind е запазена идеята за обединяване в едно на спирация дъха екшън, който сме



свикнали да свързваме с FPS игрите, и засуканата, нелинейна sci-fi история а-ла Deus Ex. Сингълплейърът на играта ще включва 11 мисии, съставени от по няколко подмисии, чието действие ще се развива на фона 16 различни местоположе-

ния. Разбира се, мултиплейърът (особено в неговата онлайн версия) не е подминат и макар засега за него да се знае малко, кратките видеоклипове с геймплей от Project Snowblind вече намеждат за нещо доста специално.

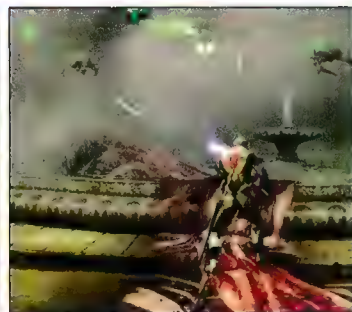


NANOBREAKER

издател: Konami | създател: Konami | жанр: Action | премиера: 15.02.2005

Добри новини за феновете на Castelvania – Nanobreaker е създаден с подобрена версия на енджина на Lament of Innocence, а проектът се ръководи от Кодзи Ирагаши (процент на Castelvania: Lament of Innocence). Оттук нататък не е трудно човек да се сети за жанра на новото творение на Конати – тотален аркейд екшън със сериозен уклон към ползването на безкрайни комбо техники а ла Devil May Cry. На геймърите този път се пада ролята на Джейк, наполовина човек, наполовина киборг, размахващ доста ефектен плазмен меч (ще го нарека така поради липса на по-удачно определение), който може да се трансформира и в други

оръжия. Годината е 2020-та и компанията “Нанотек” е избрала самотен остров в океана за своите експерименти по сътворяването на мислещи наносъздания. Както често става в подобни случаи, експериментите не са се развили, точно както са били планирани, а “зверчетата” на компанията са се обърнали към своите създатели. Вероятно вече сте се сетили още, че Nanobreaker ще предложи истински пълчища от гадове за изстребване. Вероятно стреснати от първата реакция срещу хвърчащите наляво и дясно по екрана алени субстанции, Конати са побързали да обяснят, че това всъщност не е кръв, а “техническа теч-



ност”, наречена “Nanogoo”. Хе, хе... ОК, както кажете, момчета. Не оставайте скрийншотите да ви подведат – графиката на Nanobreaker изглежда повече от обещаващо на

видео. На екрана просто се случват толкова много неща, че на моменти не е за вярване как хората от екипа на играта са успели да докарат толкова стабилен фреймрейт.

Януари-март 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ Януари-март 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ Януари-март 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ Януари-март 2005

DEAD TO RIGHTS: HELL TO PAY

издател: Namco | създател: Namco | жанр: Action | премиера: 01.02.2005



Първият Dead to Rights стана популярен далеч преди премиерата си благодарение на оригиналната пиар кампания на Намсо. Когато играта се появи на пазара, аз поне бях леко разочарован, най-вече заради сравнително ниското качест-

во на графиката, а и заради някои дребни, но адски гразнещи издънки. Слава богу, Dead to Rights: Hell to Pay обещава сериозни подобрения. Преди всичко, общият тон на новата игра е далеч по-мрачен и по-реалистичен. Главно дейст-

ващо лице отново ще е добре познатият ви Джак Слейт. В началото на играта Джак научава, че племенницата му е била изнасилена и това е причината той да се върне в Грант Сити, да открие виновника и да му свети маслото. Дотук добре, с едно малко из-



ключение – изнасилвачът се оказва шеф на могъща престъпна организация. За броени часове мистър Слейт се превръща от ловец в плячка. Вероятно не сте забравили, че в сърцето на геймплее на първата игра бяха особено ефект-

ните техники за отнемане на противниковото оръжие. Естествено въпросните техники отново ще са “черешката върху тортата” като създателите на Hell to Pay обещават поне 13 изцяло нови изпълнения в този дух. Верният помощник на Слейт, немската овчарка Шадоу, също се завръща в продължението, като този път на четириногия пръв другар на човека е отредена далеч по-забележима роля. Подобренията в графиката

са повече от очевидни. Процентът на Dead to Rights: Hell to Pay – Майк Моришита, обещава драстичен скок във визуалната на всяко нейно ниво, като специално внимание е отделено на анимациите на персонажите.

XB

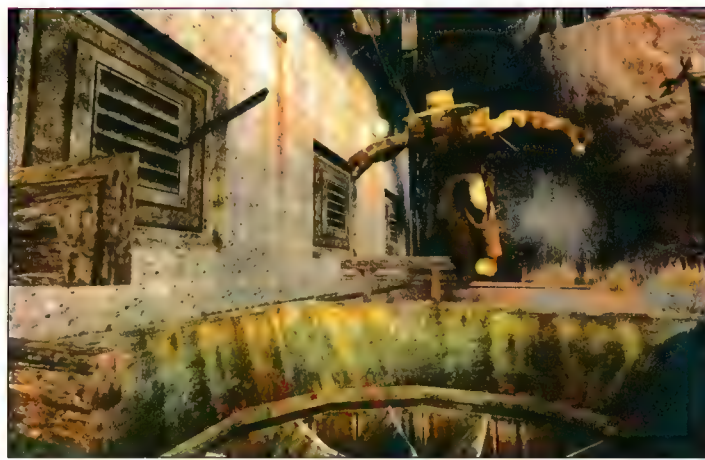
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

издател: Microsoft | създател: Oddworld Inhabitants | жанр: Action | премиера: 27.01.2005

Едва ли някой се съмнява, че изгрите от света на Oddworld от край време предлагат едни от най-оригиналните геймплей и графични концепции. След умерения ентузиазъм, с който



беше посрещната Munch's Oddyssey, Oddworld се завръщат със Stranger's Wrath, отново само и единствено за Xbox. Действието този път се развива сред декори, предс-



тавяващи странна смесица от до болка познати уестърн теми, от една страна, и напреднала технология – от друга, а главният герой, въпросният "Странник", е ловец на

глави. Геймплеят е 100% екшън без намек дори за джъмп енд рън или адвенчър елементи. Това щеше да бъде една донякъде разочароваша новина, ако не бе замесена и ултра-

шантавата идея за различните типове муниции, които използва Странника. Представете си например оръжие, което стреля с малки, пухкави, топчести животинчета. За какво, по дяволите, могат да се използват? За да отвлечете вниманието на противниците си, да речем. Или – още по-добре – да ги накарате, да последват някое от тези животинчета, напускайки укритието си. Оръжието на Странника (то всъщност е само едно – нещо като арбалет) може да стреля още с топки, които "опаковат" престъпниците в кълбо от мрежа. Има и муниции, които изстрелват нещо като електрически заряди. Те могат да бъдат използвани за зашеметяване на противниците, но и за задействане на различни машинарии. Oddworld: Stranger's Wrath се очертава като едно от най-оригиналните и най-впечатляващи визуално заглавия на конзолния пазар за годината.

ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ

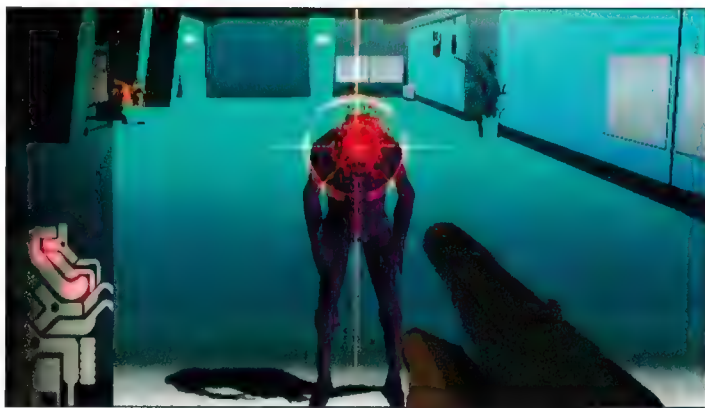
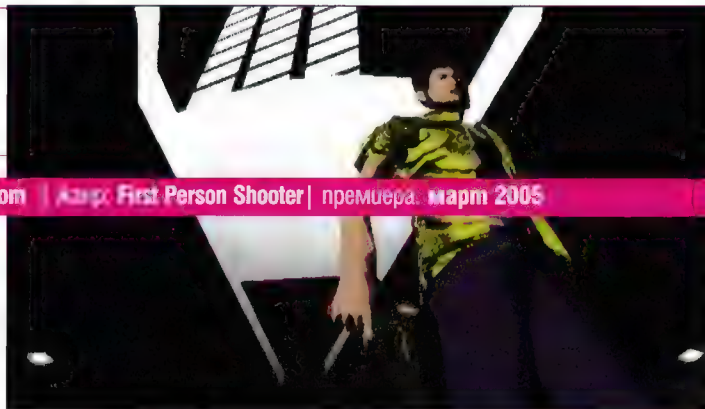
PS2

GC

KILLER 7

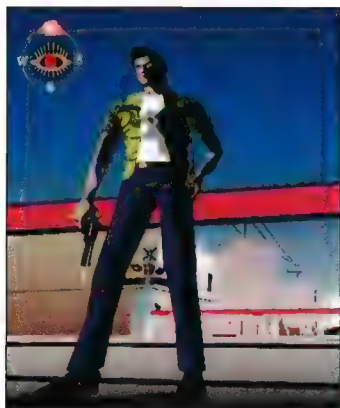
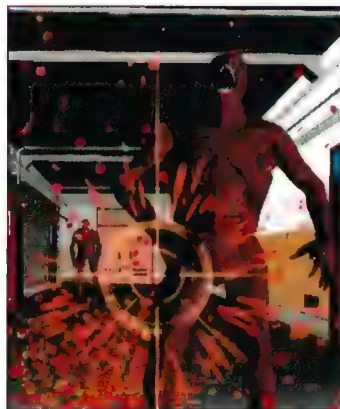
издател: Capcom | създател: Capcom | жанр: First Person Shooter | премиера: март 2005

Killer 7 поставя геймърите в ролята на Хармън Смит – възрастен мъж в инвалидна колелка. Не бързайте обаче да отписвате мистър Смит, защото той е... наемен убиец! Не, това не е майтап. Излиза, че безобидният на външен вид разполага с цели седем различни "индивидуалности", коя от коя по-смъртоносна и притежаваща умения, далеч надхвърлящи плачевното физическо състояние на своя "собственик". Сега Смит трябва да се възползва и от седемте си "други аз", за да се справи с гангстерския бос Кун Лан. Историята на Killer 7 обхваща пет епични подсюжета, чиито действия се развиват в четири различни, свързани помежду си местоположения. Графиката използва изцяло ултрастияния "cell shading" ефект, като често преминава почти



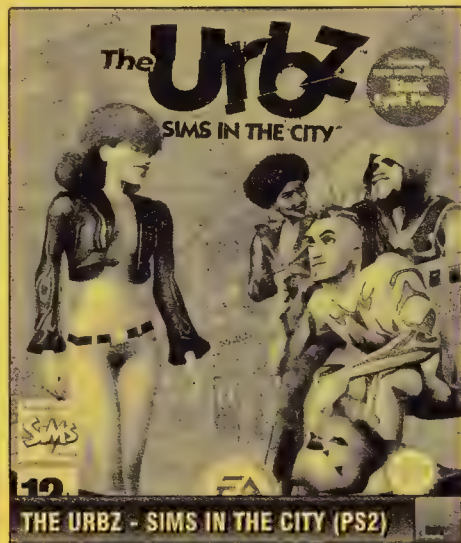
в черно-бяло, контрастиращо чудесно със солидните количества кръв, с които е полято действието. Интересното около това заглавие е, че пър-

воначално играта беше запланиувана като "Game Cube exclusive" и все още е такава за Щатите. Междувременно обаче Capcom решиха да я издадат и



в PlayStation2 формат за Япония и Европа, като не скриха, че причините за това са най-вече финансови. Добре, че сме европейци... така да се каже, почти.

CONSOLE CHEATS



Cheat- гном

Бързо натиснете Кръз, L1, L2, R2, R1 по време на игра. Някъде наоколо ще се появи Cheat- гном.

Максимални физически умения

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L1, R1, Наголу, X, L3 по време на игра.

Максимални умствени способности

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L1, R2, X, Кръз, Нагоре, Наголу по време на игра.

Максимални артистични умения

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L3, R3, R1, R2, Кръз по време на игра.

Способност да придвижвате обекти

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L1, R2, Дясно, Квадрат, L3 по време на игра.

Power Socials

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете Триъгълник, R2, L1, X, Квадрат по време на игра.

Всички Socials

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L2, R2, Нагоре, Триъгълник, L3, X по време на игра.

Повишаване на мотивацията

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете R2, L1, R1, L2, Ляво, Кръз по време на игра.

Вижте екна, разработил играта

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете Нагоре, Наголу, Кръз, Нагоре, Наголу, докато сте на екрана със заслугите.

Лесни пари

Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега въведете "Power Socials" кода, колкото пъти си пожелаемте. Продайте Power Social предметите, които сте получили. Можете да повтаряте това, докато не ви омръзне.

Скрийп Power Social

Погледнете в боклука при кулите Blankwood. Ще откриемте Blast I Kiss вътре, но не пропускайте да надникнете и втори път!



Допълнителни сетинги за трудност

За да отключите "Z", успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност Very Hard.

За да отключите "Z2", успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност "Z".

За да отключите "Z3", успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност "Z2".

За да отключите трофей, успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност "Z3".

Отключване на драконовата арена

За да я отключите, успешно изиграйте Dragon Universe режим със следните герои: Piccolo, Vegeta, Kid Gohan, Teen Gohan, Gohan, Goku, Broly, Uub, Yamcha, Krillin, Tien.

За да откриете драконови кълбета
Следвайте списъка, който се отнася за Dragon Universe:

Две кълбета са в Saiyan Saga (Земя)
Първото при белите растения; покрай Red Ribbon Army базата.

Второто е между двата горни главни острова.

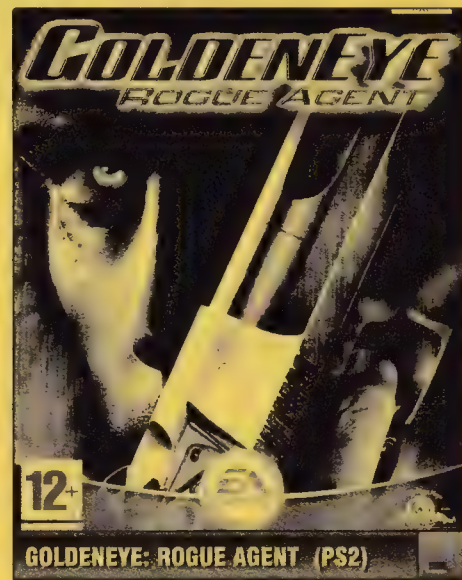
Две от тях са в Frieza Saga (Namek)
Третото е на горния десен остров.

Четвъртото кълбо е на левия остров близо до границата на картата, югозападно от горния ляв остров.

Едно кълбо е в Cell Games (Земя)
Петото се намира там, където компасът на картата е във водата.

Две кълбета са в Buu Saga (Земя)
Шестото кълбо е до главните острови близо до средата на Северния град.

Седмото кълбо е на малкия остров, който прилича на плаж, покрит е с пясък, близо до Турнира по бойни изкуства.



Режим Paintball

На допълнителното меню натиснете Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Наголу, Наголу, Нагоре, Нагоре.

Всички скинове за режим multiplayer

На допълнителното меню натиснете Наголу, Ляво, Нагоре, Ляво, Дясно, Наголу, Ляво, Нагоре.

Режим „Един живот“

Изиграйте играта успешно при трудност hard.





PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Първоначалната идея бе заедно с вас да преминем през доста богатия и мрачен свят на Принца стъпка по стъпка. Следвайки всеки негов скок над пропастите, избягвайки всеки капан, изпечил се пред пътя и сразявайки всеки враг. Амбицията на този проект се спихна, когато завършвах прехода на трети чанпър и се усетих, че вече съм надвишил лимита на цялата статия, а оставаше още много. Последва радикална смяна на концепцията, която се надявам да оцените и да ви помогне.

В по-долните редове няма да откриете стандартно walkthrough. Смятам да акцентирам на тайните и заключени гъзарийки, които можете да намерите, да направя един бърз преглед на бойната система (или "как да побеждаваме при числено превъзходство за врага 5 към 1?") и ще свърша с бос битките, общи решения на повечето пъзели и подсказка как да отключите алтернативния завършек на играта.

Скок – nogcock

В играта има 23 чанпъра, като ще се мотае из сравнително малко области, които обаче са коренно различни в зависимост от това дали сте в бъдещето или настоящето. Повечето пъзели в играта се ограничават до намирането на правилния път и/или завъртането на ръч-

ки в правилната последователност и посока. Малко след началото ще попаднете в правоъгълна зала с лост в средата, от която ще можете да се пренесете до някоя от останалите области на света. За целта трябва да знаете следното. Принцът може да бяга по стени, да отскача от тях (ако са близо едно до друга – дори да се придвижва бавно нагоре), да увисва на всякакви плоскости, да използва греди и лостове като трамплин, да се люлее на въжета и да катери пилони. Това са базовите ви движения и пътят напред изисква да изпълните едно от тях или да комбинирате няколко.

Примерно пред вас се е ширнала на пръв поглед непреодолима пропаст. Единият вариант е да се огледате внимателно и ако не откриете път надолу, то се оказва, че трябва да притичате по стената, към края на движението да отскачите от нея и да се хванете за пилон в центъра на пропастта. Оттам трябва да отскачите на втори, а от него след поредния скок – да се хванете за завеската и малко преди тя да свърши, отново да рипнете. Така ще се докопате до плоскост, на която да се залюеете и да стигнете финалната платформа, която е вашата цел. С умението на принца да връща времето назад можете да експериментирате, докато откриете правилната посока и поредица от движения.

Много рядко се зацикля някъде и то не за дълго. Играта е силно интуитивна.

Другите два ключови елемента, свързани с пъзелите, са преходите през времето и умението ви да бутате сандъци. Много често ще се намирате на правилното място, но не и в правилното време, при изпълнение на задачите си, така че, ако на пръв поглед сте зациклили, може би просто трябва да пренавиете часовника назад или напред. Порталите се активират посредством четири бутона (някои от тях трябва да бъдат включени в определена последователност), които натискате, тичайки по стената. Подобни бутони отключват и важни врати, като много често разполагате с доста ограничено време, за да стигнете до правилното място. В такъв случай е задължително да използвате второто умение на принца – да забавя времевия поток за всички, освен за себе си.

Но ако дори и с него не можете да достигнете до указаното място преди вратата/решетката/моста да се затръшнат и бутонът е на земята, огледайте се за някой сандък, който можете да поставите отгоре. Уви, Gravity Gun не е приложен към арсенала и ще трябва сами да си го довлечете до правилното място. Освен различни по форма и вид "кашони", задръжайки десния бутон, ще можете да бутате ръчки и – по-важното – да местите различни обекти. На няколко места има големи каменни блокове. Огледайте се добре и ще забележите, че в основата си имат ръкохватка (пример – задачата с издърпването на лавиците в библиотеката).

И ако при сцените с капаните можете да минете с умението за забавяне на времето, то когато по петите ви тъгърба Дахака единственото, което може да ви помогне, е да преиграете ситуацията ня-

колко пъти, докато попаднете на правилната комбинация от движения. Неизбежно е (мразим ви, Ubi Soft!).

Един живот не стига

В хода на играта можете да събирате ългрейди за здравето на принца. Те са общо 9 и не всички са поставени на явни места. Само събирането на пълния комплект ви отключва две допълнителни екстри, едната от които е именно алтернативното Гранд финале.

Пиегестал номер едно

ще откриете веднага след сблъсък с Шанди. Изкачете се по стълбите и ще намерите висок олтар. Дръпнете го към вас, за да отворите тайната врата зад него. Минете покрай капаните (повечето от тях имат "мъртва зона", в която сте недосегаеми – открийте я) и ще достигнете до първия ългрейд.

Пиегестал две (миналото)

се намира в зоната, в която се борите за първи път с Crow Master-а (гарзо шефче). Свийте вдясно и използвайте платформата, за да се изкачите над входната арка. Оттам продължете вляво, докато стигнете до балкона над входа към крепостта. Точно вляво до стълбите, водещи към балкона, има малка ниша с няколко коша и бутон. Минете през него, забавете времето, продължете нагоре по стълбата и ще видите малката отворила се ниша – претъркулете се в нея, след това внимавайте с капаните и получавате втория ългрейд.

Пиегестал номер три

Когато стигнете до централната зала (тази с ръчката в средата, известна още и като "разпределителния пункт") и получите Serpent sword-а, завъртете ръчката, така че да сочи към сейв фонтаните. Отскачайте от стените, за да се спуснете бавно до една от платформите на дъното на ямата, след това бегом по стената до следващата, откъдето, отново скачайки по стената, ще се изкачите на горе. Оттам нататък внимавайте за капаните.

Четвъртият пиегестал

Докато се намирате в Mechanical tower нивото, неведнъж ще се сблъскате със самозапалващи се зверове. На всичкото отгоре към края един от големите ще започва да ви замерва с тях, докато сте на широка площадка. Ако се огледате, ще видите, че в двата ъъгла има затворени врати. За да продължите напред, застанете до някоя от тях и се дръпнете, когато нещастникът полети (чува се звук при хвърлянето). Дясната врата ви води към края на нивото, а минавайки

през отворилия се проход, вляво ще се докопате до поредното увеличение на здравната ви книжка.

Пиегестал номер пет

Ще откриете в нивото Garden. След като се нагледате на първия изумителен пейзаж, поемете по пътя нагоре, докато стигнете до малка арена, в която ще се сблъскате с пазители. Като ги нахълцате, продължете наляво, за да стигнете до рампа, при която оградата е счупена. Спуснете се, придвижете се, спуснете се отново и пробягайте по стената до входната арка над пропастта. След поредната доза капани и псувни към производителите петият ългрейд ще бъде ваш.

Пиегестал шест

Този е може би най-лесният. На втората голяма площадка в Градините (където трябва да пуснете водата от централното крило и да завъртите пилоните да я поемат), в същото помещение, в което е ръчката за пускане на водата, минете по рамните вляво, покачете се и продължете покрай капаните.

Ългрейд номер седем

Докато сте в Затвора и като натупате Thrall-а, продължете нагоре. Насочете се наляво и разбийте стената. Ще

откриете врата. Насочете се надясно и по средата ще откриете друга пукнатина. Строшете я, забавете времето и се насочете с пълна газ през капаните.

Предпоследният пиегестал

се намира в библиотеката. Продължете нагоре от нея и ще откриете пукнатата врата. Минете през нея и стигнете до релсите. Отскачете от едната на другата и се насочете не към левия ъъгл, а към входната арка в обратната посока (тази, която е все още непокътната). Скочете към поредната рампа и се насочете силно надясно, отново скок и започват капаните. Знаете какво да правите оттука нататък.

Пиегестал номер девет

ще откриете в стаята, където преследвате Shahdee и тя затръшва вратата след себе си. Трябва да си намерите пътя нагоре и да се хванете за лоста, за да отворите портала. Продължавайки изкачването си, ще стигнете до поредната пукната стена. Върнете се, когато имате scorpion sword-а и я разбийте, за да откриете сандък. Преместете го до лявата стена, скочете на него, пробягайте по стената и отскачете, за да докопате горния перваз. Продължете през капаните, за да стигнете до последния – девети пиегестал.

Когато отключите всичките девет ългрейда, не само здравето ви ще е достатъчно, за да издържите на почти всички перипетии, но се случват и още две неща. Ще можете да вземете Водния меч, който се намира в стаята преди тронната зала. Ще го откриете в центъра. Това е единственото оръжие, с което можете да побе-



гите Дахака и вместо императрицата, именно черният демон ще е финалният ви опонент.

В играта има няколко основни оръжия, които получавате даром, и освен за разнищването на гадове, някои от тях са нужни за пъзелите. Всъщност най-важен е скорпионският меч. С него можете да трошите дървени врати и напукани стени. Просто от момента, в който го вземете, се включва и този елемент от загадките. Така че трябва да започнете да се оглеждате по-здравно.

Бос файтс (или защо принцът си няма патъчки)

В играта има грубо три типа опоненти и два типа босове. Вразите ви са гардове, жени-убийци и чудовища. Гардовете можете да размазвате, както ви харесва. Но никога не скачайте срещу мацките – винаги блокират и ви хвърлят на земята, което в по-тъмната стая е неприятно и води до загуба на жизнени дивиденти. Чудовищата са две – адските хрътки, които или цапват два пъти и тътрите да бягате, за да не ви гръмнат в гашите, или хвърлят по стените, вместо бомби. С големите има малък трик – тъй като и един от босовете е от този биологичен вид, ще трябва да се научите бързо и безпроблемно да се справяте с тях. След като ви нападнат, опитайте да се шмугнете между краката им с кълбо, да почнете да ги къцате по петичките, и като паднат на колена, с двоен скок се катерите на гърба им и като луд започвате да се набирате на левия бутон на мишката или на съответния на джойпада. При добра, френетична серия можете да свалите голем (включително и боса) с едно накатерване отзад.

Императрицата и Shahdee винаги вкарват една и съща серия от удари. И точно когато смятате, че са я приключили, продължават с тупаниците. Затова се дръжте на разстояние от тях и в удобен момент им правете летящ разсичащ удар (два пъти скок в посока на врага и удар) – никога не парират и им доставяте достатъчно болка.

Малка е разликата с Дахака. Когато не сте близо до него, той ви атакува с пипалата си, затова ще се наложи да не спирате с припкането в кръг около него. Ако се приближете пък, ще ги изстреля директно към вас. Затова, щом скъсите дистанцията, забавете времето и му вкарайте тежка комбо серия (стандартна, няма нужда от разни акробатични изгъзици). След като смъкнете част от здравето му, императрицата ще ви помогне и ще го изстреля от арената. За битката ще ви трябва доста пясък, а такъв можете да намерите в предметите в ъглите на залата. След като императрицата го зашемети, можете да използвате и Ravages of time умението, за да нанесете максимално количество щети.

Веднъж щом се превърнете в пясъчния призрак, кръвта ви бавно ще намалява, но пък пясъкът ви постепенно ще се регенерира. Въпреки това опитвайте се да избягвате сраженията, а ако все пак ви се наложи, играйте ги в забавено време и използвайте другите специални уме-

ния на принца. Кръвта на боса грифон бавно се възстановява, затова само с тях можете да го утрепете. И колкото и пясък да са ни дали от Ubi, нивото с рутещите се платформи е шитнярско, откъдето и да го погледне човек. Много прецизно трябва да си прецените скоците и когато имате възможност, да презареждате пясъка.

Скритите оръжия

В играта има няколко скрити оръжия, които са нечуливи и имат странна форма на полезност. Ако ги хвърлите, губите ги.

Мечо

Ако си падаме по турбоизпълнения в Боби-стил, ще откриете мечо в часовникова кула (източното крило, след като отключите скорпионския меч). Ще се сблъскате три големи. В стаята с втория (в настоящето) вляво има дупка, пълна с вода. Разбийте стената и ще получите пухкавия приятел. Той почти не нанася щети, но ви връща с всеки удар малко кръв, което, докато сте призрак, е доста полезно.

Ръката на Рауман

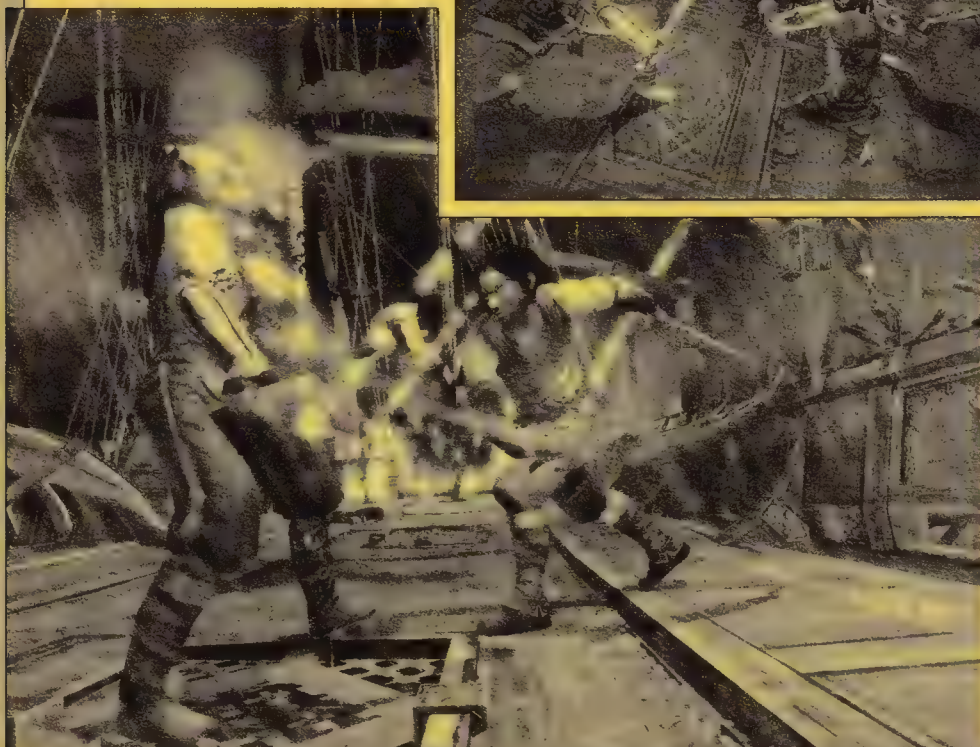
Малък бъзик с най-популярния герой на Ubi. Ще го намерите в катакомбите. Тъй като Дахака ви преследва, минете на забавено време. Стигнете до секцията, в която трябва да дръпнете трите каменни колони, за да вдигнете пилоната със саркофага в центъра. След като дръпнете първата, насочете се към стълбището. Десен завои, тичешком по стената и отскачете на дъската вдясно. Залюлейте се на нея, следвайте пътеката и свийте по първата вляво. Разбийте оръжейната поставка и ще получите много бързо, но не и много мощно, Юмруче.

Светлинният меч

Това е най-мощното допълнително оръжие в играта. Докато сте в нивото mystic caves, ще стигнете до врата, за която трябва да намерите ключ. Веднага след нея има дупка в пода. Спуснете се и разбийте лявата стена. На оръжейната поставка ще намерите меча. Това е най-бързото и мощно оръжие в играта, също така е нечуливо. Но ако го хвърлите, губите го.

И на финал, не забравяйте за времето – твърде вероятно е да се окажете на подходящото място, но не и в правилното време. Играта е с нормално ниво на трудност, с изключение на малкото моменти, в които едно неправилно мигване или рефлекс водят до адски много псувни. Но и с това се свиква. И най-малкото, финалното филмче определено си го бива.

Георги Панайотов



PC GAMES CHEATS



Лесно добити лични точки

Когато доближи края на битка, разрушете колкото си пожелаете сгради, но оставете една непокътната. Сега направете save на играта си. Унищожете сградата и ще си присвоите победата. Сега всеки път, когато презаредите файла със запазената игра, можете отново да разнишате онази сграда. Отново ще победите и това отново ще ви носи лични точки.



По време на игра въведете някой от следните кодове:

Kong – Голямо!

Nano – Малко

Daquiuste – Прескачате дадено ниво

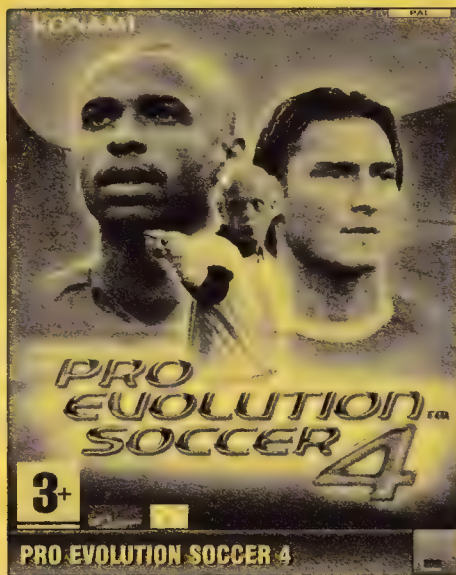
Paradaconpaquete – Здраве

Culabrisis – Всички оръжия

Aupatleti – Неограничено количество муниции

Filygran – Летите (използвайте десния бутон на мишката)

Damelaversion – Неизвестен ефект



Лесна цел

Когато топката е преминала през линията и преди играчът ви да е започнал да се радва, натиснете pause и гледайте повторението. Всеки път, когато го гледате, ще получавате допълнителен гол в резултата си.

Размяна на играчи от различни отбори

Изберете редакционен режим (edit mode). Посочете регистрацията на играч, изберете отбора, от който е той. Сега кликнете върху играча, когото искате да преместите. Появява се половин нов екран със списък на имената на отборите. Изберете отбора и когато играете мач, играчът ще е част от него.

Гласът на Trevor Brooking

Натиснете който и да е бутон на заглавния екран. Оставете играта на главното меню за няколко минути, докато отново се стартира интродукцията. Гледайте или прескочете въвеждащата анимация и отново стигнете до заглавния екран. Ще чуете гласа на Trevor Brooking да казва: "Pro Evolution Soccer 4" на мястото на Peter Brackly.

Лесни пари

Когато се борите за купа, отстранете мемори картата и спечелете купата след това. Ще получите много пари след победата си. Отидете в магазина и купете каквото и да е. Когато селектирате избраната от вас покупка, върнете мемори картата на мястото ѝ. Направете save на новата придобивка. Купата, която сте спечелили, няма да бъде запазена и отчетена. Рестартирайте играта и все още ще сте си без купа. Предметът, който сте си купили обаче, ще е все още там.

Лесни точки за пазаруване

Селектирайте режим Международна лига. Изберете игра с три отбора. Ако сте на първо място във вашата лига, ще получите 1,500 Shop Points като победител.



По време на игра натиснете [Enter]. Въведете който и да е от следните кодове в полето и отново натиснете [Enter].

VIEWALL – Показва цялата карта

BABKI – Получавате 50000 отгоре

VICTORY – Печелите мисията

QWE – Натиснете [P], за да активирате ефекта



Отключвате всички коли и писти

Въведете **GIVEALL** за име в профила си. За да получите \$40.000

Въведете **GIVECASH** като име в профила си.



MACWORLD SF 2005 EXPO

Macworld Conference & Expo се провежда тази година между 10 и 14 януари в Moscone Center в Сан Франциско, Калифорния. Там бяха представени доста нови продукти на компанията, сред които трябва да бъдат споменати iPod shuffle, Mac mini, iLife'05, iWork'05. Интересен е и фактът, че има споразумение между Apple и Мерцедес Бенц, за интегриране на iPod в американските версии на колите на германската фирма. Това сътрудничество ще стане реалност за първи път в следващата генерация на Mercedes-Benz M-Class, която ще се появи в края на тази година, а след това и във всички нови модели за 2005 и 2006-та.

MIXED NEWS

iPod shuffle ще първият USB mp3 плейър на компанията Apple. Той ще е и първият продукт от серията, с цена под \$100 и размери под тези на пакетче дъвки. Джаджата работи отново с iTunes и се продава в два варианта 512MB, побиращи над 120 песни за \$99 и версия от 1GB, която може да съдържа над 240 песни за \$149. Това слизване под границите на 100-доларовата граница е много хитър ход на компанията, защото така тя ще разшири пазарния си дял неимоверно много. Mac mini пък е най-евтиният и най-малък Mac компютър в историята на фирма-

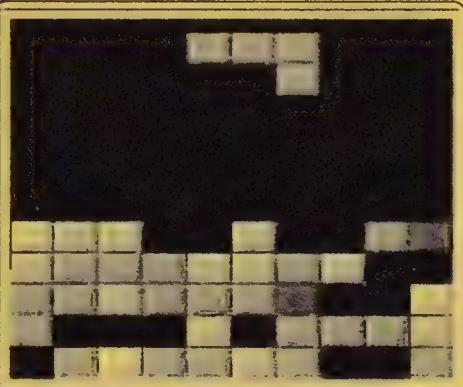
та. Цената му ще започва от \$499. Той работи като един абсолютно нормален компютър, но е висок само 5 сантиметра и тежи малко над един килограм. Единственото, което ви трябва, е клавиатура и монитор. Те, разбира се, се продават отделно. На експото Apple представиха и най-новата версия на техния софтуер iLife'05, който съдържа последните ревизии на iPhoto, iMovie, iDVD и музикалната програма GarageBand. От тази година тя върви в комплект и с прочутия iTunes, който ви трябва, за да зареждате вашия iPod.



ВИРУСИТЕ АТАКУВАТ

ДА ПОИГРАЕМ С ЧЕРВЕЙ

Червееят, известен като Cellery.A, използва версия на доста известната руска игра Тетрис, за да инфектира различни

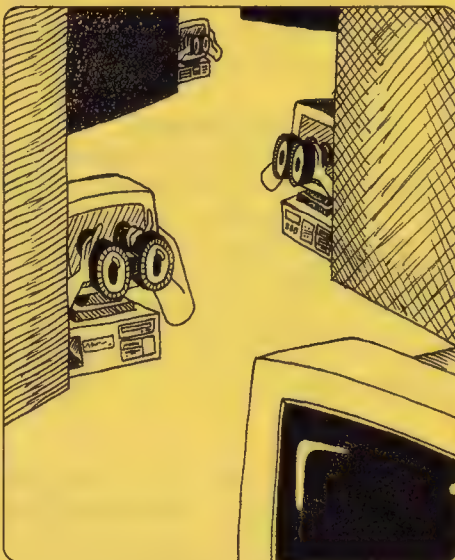


машини. Докато заблудената жертва разиграва тетрисче, червееят търси мрежови връзки и инфектира всички харддисккове по мрежата, използвайки Microsoft Windows.

MS ANTISPYWARE СРЕЩУ AD-AWARE СРЕЩУ SPYBOT

Най-накрая Microsoft-ската AntiSpyware беше сравнена с основните претенденти на сцената на антиспауер програми-

те. Тестът, който е бил проведен, е следният – системата се сканира със SpyBot, който връща 358 проблема. След второ сканиране с Ad-Aware излиза, че



всичко е сканирано и няма повече инфектирани файлове. Microsoft AntiSpyware показва на същата машина 659 инфектирани файлове и 2.223 ключа в регистрите с проблеми. Това доказва, че програмистите на Майкрософт са си свършили работата и може спокойно да се разчита на техния антиспауер софтуер.

КИБЕРПРЕСТЪПНОСТ 2004

След анализ на киберпрестъпността за 2004 година стана ясно, че новите вируси са прекарали границата от 100000 разновидности. Това е с около 50% повече от броя им миналата година и с около 120% повече от 2002. Броят на спауера и адуера е нараснал с 30%, а атаките са се усложнили до по-високо ниво. Това поставя въпроса пред антивирусната индустрия дали няма да се достигне до момент, в който тя няма да може да догонва темпа на поява на нови гадюнки?



Краят на годината е особено динамичен не само с празниците, но и с активността на органите на реда. Този месец властите успяха да заловят хакер, проникнал в сървърите на T-Mobile. Злосторникът, известен като "Ethics", е крадял информация от T-Mobile повече от година преди да бъде разкрит. Оказва се, че той се казва Николас Якобсен и е на 21 години. Хакерът се е докопвал и до U.S. Secret Service e-mail-и, крал е пароли на потребители и номера на Social Security карти.

21-годишният гений можел да влиза в профили на клиентите на всички базирани във Вашингтон фирми (над 16.3 милиона клиенти с техните Social Security номера и дати на раждане). Той е можел да се докопва до пинкодове на пощи и потребители на мобилни телефони. Не е атакувал кредитни карти.

В същото време в Китай, недоволни от Американския монопол атакуваха сървърите на McDonalds. Това е станало по Коледа и то на два пъти.

Хакерът, който успя да пробие в компютрите на NASA през 2001-ва път, беше

осъден на шест месеца затвор в началото на януари. 21-годишният Грегъри Аарон Хернс от Портланд е успял да нанесе щети за \$200 000, просто складирайки свалени филми на сървърите на НАСА. Друг немирник, този път 16-годишен англичанин, беше осъден на една година домашен арест без право на ползване на компютър, след като е разработвал червеи. Те инфектирали чужди машини и изпращали спам съобщения. Червеят Randex инсталирал троянски кон на компютъра на жертвата и така бързо бил хванат от полицаите на три агенции - Скотланд Ярд, ФБР и Роял Канадиан Маунтег. Момчето било заловено с още двама набори от Америка и един от Канада.



ГЕРОЯТ В МЕН

Според последните разработки на психолози се оказва, че изгрите с герои са по-вредни за децата, отколкото изгрите с агресия. Идентификацията, както и проекцията на качества на героя, могат да имат пагубно влияние над 6-7 годишни деца. Така те могат да объркат собственото си аз с Аз-а на героя и да повярват в "свръхспособности" или невероятни неща.

ИТЕШИ

СПОРТ ЗА ВСЕКИ

Японски експерти са готови с проект, според който до 2050 година ще са произвели 11 робота. Те ще са програмирани като различни играчи от футболен отбор и заедно ще образуват най-добрия тим на планетата. Учениците ще програмират всеки робот с различни техники и възможности. Проектът е твърде смел, но вероятно и резултатите ще са доста интересни.

ГРАФИЧЕН ДИСПЛЕЙ ЗА СЛЕПИ

Най-новото постижение на техниката, свързано с достъпа на слепите хора до компютрите, е дисплеят за лица със загуба на зрението. Той използва метален слой, който има памет за различни форми. Наслоен е върху силиконови подложки, които са разработени по последни технологии. Сигналят от "дисплея" се предава на малка подложка, която е в ръцете на слепия човек, като така той може да "усети" изображението на екрана.

INTERNET2 В РУСИЯ

Руският интернет оператор Corbina Telecom вече е започнал разпространението на Internet2 в Москва. Corbina Telecom дава възможност на клиентите си да се свързват с другите потребители в мрежата им по новия интернет протокол, който осигурява доста по-качествена връзка. Новата услуга е била представена на конференция на 15 декември и вече се продава официално.

MICROSOFT NEWS

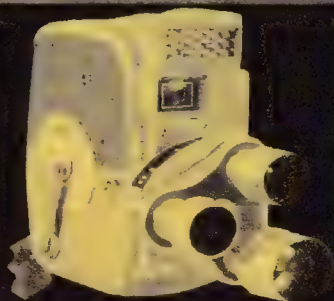
MICROSOFT СА ПРЕДОВОЛНИ ОТ DRM

Microsoft Corp. обявиха, че нямат намерение скоро да заменят използвания от тях DRM механизъм за лицензиране на музикални файлове. Хора, занимаващи се със сигурността във фирмата, са предупредили, че кракърите вече работят над метод за разбиване на новата защита за .wmv и .wma файлове, които използват DRM (digital rights management). Вземащите решенията обаче са преценили, че засега тази предпазна мярка върши работа и няма да бъде заменена. DRM защитата изтегля "лиценз" за парчето от Интернет, като всеки един .wma или .wmv файл може да бъде регистриран най-много 10 пъти. Така, след 10-я опит, Windows Media Player отказва да погледне песента или клипа.

WINDOWS MOBILE 2005 ДО МЕСЕЦ

Magneto е кодовото име на бета версията на Windows Mobile 2005, който е дос-

тигнал фаза на разработка Beta 2 (v5.0.1512 Build 14207). Премиерата му се очаква на 16 февруари тази година, като засега той е тестван само на Motorola MPx220 Smartphone. Засега не е ясно на какви други устройства ще може да бъде подкаран новият Windows Mobile.



ПРОФЕСИОНАЛНОТО ВИДЕОЗАСНЕМАНЕ И МОНТАЖ



0899192709



0897340706

Днес ще говорим за кодеци. Усещам как повечето от вас вътрешно се усмихват (а някои дори се хият на глас, тупат се по коленете и питат "Ами, добре, какво би искал да знаеш за тях?"). Бих могъл да направя грешката да започна да обяснявам, че кодеците са необходими, когато искате да гледате филми в AVI, MPEG, MOV или друг някакъв файлов формат, че имат купища модификации, които често причиняват проблеми в операционната система, върху която са инсталирани, особено когато се трупат един върху друг и т.н. потребителски проблеми и наблюдения. Но ще спра дотук и ще побързам да сменя темата.

"Теоретични основи на цифровата обработка на данни" звучи по-хард, нали? Не просото звучи, както ще разберете по-надолу.

File Subtitles Playback Playlist View Options Help



12. West Wing - 5x21 - Gaza
MPG 352x240 30fps 1341kBit/s 414.7MB

42:11



13. SS1-B-roll-sm2
WMV 320x240

02:07



14. X-Prize-flight-1
WMV 320x240

02:57



15. X-Prize-flight-2
WMV 320x240

02:49



17. Importance of Being Earnest, The (2002) CD1
AVI 752x320 25fps 2099kBit/s 698.3MB

45:24



18. Importance of Being Earnest, The (2002) CD2
AVI 752x320 25fps 2137kBit/s 697MB

44:31



19. The West Wing, 3x01, Manchester, Part 1, AC3, WS, DVDRip, XviD-FoV
AVI 640x368 25fps 1131kBit/s 346.2MB

41:45



20. The West Wing, 3x02, Manchester, Part 2, AC3, WS, DVDRip, XviD-FoV
AVI 640x368 25fps 1142kBit/s 348MB

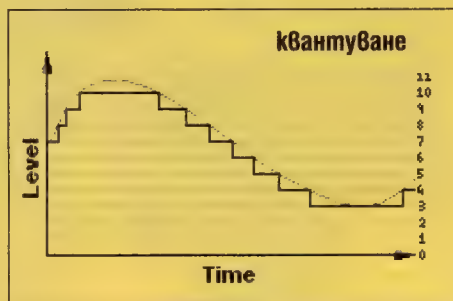
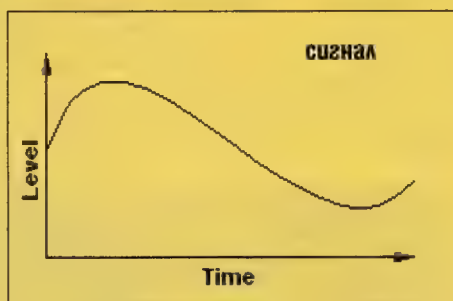
41:34

DivX – кратко ръководство по практическа анатомия

Дискретизация

Повечето информация в реалния свят е непрекъсната. Звуковете и зрителните данни съвсем не представляват изключение от това правило. Няма точно обособени моменти от време, в които се извършва промяната на състоянието. Всички подобни сигнали се наричат аналогови. Цифровата техника, от друга страна, работи с определена тактова честота, която колкото и да е висока, все пак представлява крайно число. За да успеете да запишете аналоговата информация в цифров вид е необходимо е тя да се отчете през равни кратки интервали от време. Този процес се нарича дискретизация. Пример са отделните кадри в киното. Трябва да се определи колко често ще следват те, така че да не се загуби информация. Филмът не трябва да изглежда като поредица от фотографии (което е много арт, но не е кино). За да се определи точната честота, си има специална математическа теория, в която ние няма да навлизаме. Ще се задоволим просто да кажем, че отчетите трябва да следват достатъчно често, но и достатъчно рядко, за да не се натрупва излишна информация. Няма нужда един филм да заема пет диска, когато може да бъде събран на два. При това без човешкото око да може да определи разликата. Ако основните изисквания към честотата на дискретизация бъдат спазени, изходният сигнал би могъл да бъде възстановен не просто приблизително, а съвсем точно. Друг въпрос е, че абсолютната точност не е толкова необходима, тъй като чувствителността на

човешките възприятия има своите ограничения и специфики и това също трябва да се отчита.



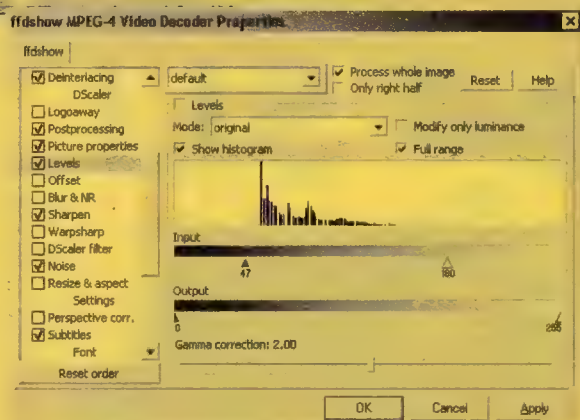
Дотук разгледахме видеoinформацията като поредица от статични кадри, следващи един след друг пред точно определен интервал от време. Ако с това дискретизацията се изчерпваше, то още нямато кино би могло да претендира за името цифрова телевизия. Уви, за да завършим процеса, трябва да положим още усилия.

Нека вземем един произволен кадър и го подложим на щателно наблюдение. Формално погледнато, той представлява едно аналогово петно, носещо неопределено много информация. За да можем да

опишем в цифров вид всеки един кадър, трябва да го разделим на редове и колони, достатъчно много на брой, така че съседните клетки да бъдат трудно различими. Ред по ред можем да опишем образа в последователен запис, който се нарича разбивка. Само трябва да намерим най-подходящия формат за този запис.

Квантуване

Във всеки кадър има безкрайно разнообразие от цветове. А компютърът различава краен брой – само няколко милиона. Дори и да се специфицират повече, човешкото око няма да долови разликата. Налага се пълната фотографска картина да се опише с палитрата на наличните цветове. Този процес, при който случайната информация се приравнява към възможно най-близката предварително определена стойност, се нарича квантуване. Пример за квантуване е да приемеш, че $\pi = 3,14$, след като 3,14159265359 е една доста по-близка до реалната стойност. Квантуването рядко се прави по равномерна скала от едно до шестнадесет милиона, а се адаптира според съществуващите зависимости в сигнала. Например, в един вечерен кадър преобладават тъмните тонове и цветовете са разположени в близки нюанси. Повечето ярки цветове въобще отсъстват. Затова разумно е тъмните области да се опишат изключително подробно, а ярките – с далеч по-малко стойности. Идеята е да се изследва входния сигнал, за да се определи най-доброто разпределение на отделните квантуващи нива. В резултат се постига високо качество и ефективност, при



малък обем дигитална информация.

Нека сега си припомним, че не описваме просто застинанали изображения, а променяща се във времето видео информация. Можем да се запитаме каква част от изображението се е променила между два последователни кадъра. Оказва се, че се спестяват доста ресурси, ако не се описва изцяло всеки кадър, а вместо това се отбелязват и описват единствено разликите. Така се постига сериозна икономия на данни. На практика поради грешките от квантуване (неточност на закръгленията, натрупване на малки грешки и други), се налага на определен брой частични кадри да се изпраща по един пълен за връщане в правия път. Разбира се, този алгоритъм е сложен и води до усложняване и оскъпяване на хардуерните и софтуерни средства за обработка на цифровия поток. Но се намалява значително обемът на информацията.

Амбицията на специалистите по цифрова обработка обаче не е спряла дотук. Те са решили, че освен статичните данни, не е необходимо да се обработват и голяма част от променящите се. За целта се използва наличието на силни автокорелационни процеси в сигнала. Или иначе казано, ако през последните десет кадъра пикселят X е отчитал по един процент нарастване на интензитета на синята си съставка, не е трудно да се предвиди, че в следващия кадър пак ще има промяна от един процент. Тъй като автокорелационната функция може да бъде изчислена както в предавателната, така и в приемната страна, оказва се напълно достатъчно да се предават само разликите от изчисленото. С помощта на този почти ясновидски алгоритъм цифровата поредица се редуцира още много. Постигането на оптимално квантуване е много важно за

ефективността на следващия етап.

Кодирание

При този процес дискретизираните и квантувани стойности се записват в двоичен код и допълнително се оптимизират. Премахва се през алгоритми за компресия на данни. Прилагат се и специфични методи за кодиране във връзка със средата, в която ще се предават данните или формата, в който ще се съхраняват. Сигналят вече е многократно компресиран, но винаги е възможно още.

Ако се направи малък компромис с качеството, може да се постигане значителна допълнителна компресия. Затова някои алгоритми умишлено въвеждат такава, прецизно подбрана грешка. Тя е малка, дори незабележима през повечето време, но позволява многократно намаляване на обема на файла. Когато цветовете в изображението стават нереални на места или в самото изображение за кратко извиват петна и квадрати, се появява видим шум, особено при резките движения. Това е именно резултат от по-голямата грешка, допусната при компресията.

Макар че досега говорихме само за видео, положението със звука е съвсем аналогично. Обаче вместо да се прави разбивка директно се записва текущата стойност на звуковия интензитет.

Мисля, че вече мога да си позволя да се

върна към темата за кодеците и да обясня какво представляват те и как се вписват в цялостната картина. Те дават описание на използваните алгоритми и позволяват кодирането и декодирането (оттам идва и името CODEC – CODing/DECoding) на информацията. С тяхна помощ компютърът успява да разчете данните и да създаде от тях звук и картина. Кодеците трябва да работят в реално време

и основната задача, която стои за решаване пред производителите им, е да се определи компромисното съотношение между компютърните ресурси, необходими за обработката всеки кадър, и големината на изходния видео и аудио поток. Това съотношение е променливо и е в тясна връзка с наличния хардуер. Колкото по-бърз е той, толкова по-дълбока може да бъде компресията. Затова с развитието на хардуера се появяват и нови, по-агресивни и по-ефикасни кодеци, но и съответно с по-високи изисквания към апаратната част.

В търсене на GSpot

GSpot е името на софтуер, който може да анализира видеофайла и да ви помогне да определите кой кодек е използван при кодирането и дали го имате инсталиран на компютъра си. А ако имате проблеми с четенето на даден файл, GSpot може да направи анализ и да ви даде съвет за отстраняването им.

Програмата е безплатна и можете да я намерите в Интернет на адрес <http://www.headbands.com/gspot>

С нея се работи лесно – достатъчно е да стартирате GSpot и след това с мишката да изтеглите видео файла върху прозореца на приложението.

Хубаво е често да си ъпгрейдвате версията на софтуера, за да бъде той в крак с последно използваните кодеци.

Вместо заключение

Най-големият кошмар за един преподавател е да попадне на аудитория, която е твърде интелигентна и задава прекалено много въпроси. По този повод един познат казваше: "Ако не можеш да ги надприказваш – объркай ги." – и добавяше – "Ако и това не помогне, винаги можеш да им дадеш контролно."

Така че бързо вадете по един двоен лист и си пишете имената отгоре. Сашо Бойчев (вижте страницата с писмата) ще проверява какво сте научили и дали осъзнавате какво точно точите нощем от Интернет. И без това той трябва да отговаря на въпросите ви.

Иван Дончев

Върховият модел nForce4 SLI добавя към функциите на nForce4 Ultra само едно – възможността PCIe x16 порта да се раздели на две части по осем PCIe линии (x8). По този начин могат да се включат две PCI Express видеоплатки (засега GF6800Ultra, GF6800GT и GF6600GT поддържат двуплатковия режим на работа. В случаите, когато графичната производителност не е ограничена от бавен процесор – т.е. когато се използва голяма разделителна способност и много графични ефекти – ускорението, което се получава, е почти двойно).

Дънните платки с nF4 SLI ще имат по два PCIe x16 физически слота. Когато чипсетът работи в режим „x16“, единият слот е неактивен, а другият работи



мултиплицирай видео възможностите на дъното си

nForce4 SLI

като обикновен PCIe x16 слот (8GB/s). Когато чипсетът работи в режим „две по x8“ – и двата слота са активни, но работят само с половината си линии (x8 вместо x16, т.е. 4GB/s). Първоначално се предвижда превключването между режимите да става, като потребителят обърне един модул върху дъното. Този подход е тромав и неудобен (кутията трябва да се отваря, модулът може да се загуби или повреди, конекторите за модула могат да се замърсят и да не правят добър контакт и т.н.) – впоследствие може би ще се появят дънни платки, при които това превключване става чрез джъмпер (множество джъмperi при вече обявената DFI nF4SLI платка) или още по-добре в BIOS-а.

Това че в SLI режим графичните платки ще работят с x8 вместо x16 PCI Express, не е фатално, тъй като пропускателният капацитет дори на x4 е напълно достатъчен за днешните игри.

Неудобство за двуплатковите конфигурации е необходимостта да се осигури достатъчно захранване – при две GeForce6800 Ultra видеоплатки заедно с мощен процесор, който да не им спъва работата (Athlon64-FX55) компютърът може да се нуждае от захранване 500W или повече (а цената на тези три върхови компонента отива над 2000\$).

В nF4 SLI дънните платки могат да се включват всеки две PCI Express платки, но според вида им работят в различен режим. Ако са две еднакви, може да се активира SLI. Изходите (VGA, DVI, TV-Out) на „втората“ платка се деактивират и остават само изходите на първата. Тогава, ако се стартира приложение (игра),

което бъде разпознато от графичния драйвер, се използва един от двата SLI режима, в зависимост от това кой от тях е по-подходящ за приложението: AFR (Alternate Frame Rendering – едната платка обработва четните, а другата нечетните кадри) или SFR (Split Frame Rendering – всеки кадър се разделя на две части, равни по сложност, а не по размер. Всяка платка обработва своята част и накрая изображението се обединява в платката, към която са включени мониторите). Ако приложението не се разпознае от драйвера – използва се само едната платка.

Ако платките не са подходящи за SLI (т.е. ако са различни) или ако потребителят нарочно изключи SLI, и двете видеоплатки работят нормално, като общо се получават четири изхода за монитори/телевизори (по два на всяка платка). Двуплатковата работа в не-SLI режим е възможна дори с една ATI и една nVidia платка (така човек не се чуе каква да си купи и получава оптимална скорост както в игрите, предпочитайщи GeForce, така и при тези, предпочитайщи Radeon).

С настоящите версии на графичните драйвери и BIOS на SLI дънните платки нестандартните двуплаткови режими не винаги работят гладко и в много случаи

се срещат проблеми и затруднения. Най-вероятно, ако двуплатковите конфигурации са успешни (т.е. ако много хора си купят по две видеоплатки), тези проблеми постепенно ще бъдат решавани. Най-наложително е да се осигури възможност за „ръчно“ активиране на SLI (forced SLI), дори когато драйверът не разпознава приложението – по този начин изръсилите се за две видеокарти и скъпа дънна платка няма да трябва да чака следващата версия на драйвера, за да си пуснат някоя наскоро излязла игра, която все още не се разпознава. Подобрения в драйверите биха позволили и работата в SLI режим на модели с различен ускорителен чип или такива, работещи с различни честоти на чипа или паметта (напр. GeForce6600GT и GeForce6800Ultra). Едва ли можем да очакваме възможност за SLI работа на GeForce заедно с Radeon платки. Според слуховете ATI смятат да предложат Radeon-решение със SLI възможности, но то ще е несъвместимо с GeForce. За да могат да работят заедно две толкова различни архитектури, ще е необходим някакъв вид посредник – така както DirectX/OpenGL стоят между приложенията и драйверите на хардуерните устройства. Засега нито Microsoft нито регулаторният орган на OpenGL са обявили намерения за развитие в подобна посока.

GeForce6xxx платките, които могат да работят в SLI режим, имат в горния си край един конектор. Към окомплектовката на всяка SLI дънна платка ще е включен SLI адаптор с подходящи размери, в зависимост от разстоянието между двата PCIe x16 слота. SLI адапторът може да бъде под формата на кабел (рядко поне докато не се появят множество дънни платки и графични платки, различни по отношение на разположението на

PCIe слотовете и SLI конекторите) или малка платка с два "женски" конектора. SLI адапторът служи за обмена на данни между двете видеоплатки (най-вече за прехвърлянето на готовото изображение от втората към първата, за да може да се изобрази на включения към нея монитор/телевизор).

SLI режимът може да се активира и без да се използва SLI адапторът, но това комуникацията между платките трябва да минава изцяло през PCI Express интерфейса, като при това положение увеличението на скоростта намалява наполовина (SLI адапторът по неофициални данни има пропускателен капацитет около 10GB/s и не използва записване на текстури, инструкции и т.н. – те минават през PCIe).

nF4 Ultra със SLI

Някои производители (DFI и MSI засега) се възползват от гъвкавостта на PCI Express спецификацията и предлагат гънки платки с по-евтиния nF4 Ultra чипсет, които все пак поддържат и SLI. Това е възможно като се използват един, два или четирите PCIe x1 линии на nF4 не по предназначение. Вместо да се свържат с x1 слотове (които да се използват за разширителни карти за Wireless LAN, TV тунери и т.н.) те се свързват към физически x16 слот (или физически x1/x2/x4 слот с отрязана задна част), в който мо-

же да се сложи PCI Express (x16) видеоплатка. Естествено, производителността спада (заради по-малкия пропускателен капацитет на слота), но незначително. По-новите версии на ForceWare видеодрайверите на nVidia изискват гъното изрично да бъде разпознато като SLI, за да се активира този режим и е възможно подобни нестандартни решения да не проработят (зависи и от BIOS-ите на гънната платка и видеоплатките).

Intel i9xx със SLI

Gigabyte обявиха гънки платки с i915P и i925XE чипсети, при които (както и при nF4 Ultra моделите на DFI и MSI) се използват съответно две и четири PCIe x1 линии за втория физически x16 слот. За разлика от nF4 при i9xx PCIe x1 линиите се управляват от южния мост (ICH6 чип), който е свързан чрез относително бавна 1GB/s връзка със северния (MCH чип). Поради това производителността спада в сравнение с останалите SLI решения (включително „неофициалното“ nF4 Ultra).

Също както и за nF4 Ultra със SLI е необходимо видеодрайверът да бъде „излъган“ или да се използва по-стара версия.

DualGPU видеоплатки

Gigabyte обявиха видеоплатката "3D1", която включва два GF6600GT чипа, по 128MB памет за всеки (общо 256MB) и вграден в самата платка SLI адаптер.

Всеки от двата чипа използва по 8 от PCIe линиите на x16 PCIe интерфейса. Производителността (при еднакви тактови честоти) е същата като на две GF6600GT платки, свързани със SLI адаптер. Предимствата на 3D1 се състоят в това, че заема по-малко място (не пречи на въздушния поток толкова, колкото две отделни платки), инсталира се лесно и по-бързо (не се използват модули за превключване на гъното, SLI адаптери). Другата полза от едноплатковото решение с два чипа би била възможността да се използва SLI дори при гъна със само един PCI Express слот. Засега обаче това не е възможно заради необходимостта от BIOS-поддръжка в гъното, каквато има само един-единствен модел на Gigabyte.

Изглежда също така, че nF4 Ultra (а може би и останалите масови PCIe x16 чипсети) не поддържа разделянето на x16 интерфейса на отделни PCIe линии (два комплекта по 8) и затова гъното на Gigabyte, което поддържа 3D1, е с nF4 SLI – т.е. цената на целия комплект (гъно + два GF6600GT чипа) не спада, въпреки гвучиновата видеоплатка. Другият недостатък на 3D1 е невъзможността да се деактивира SLI и да се използват видеочиповете в втория чип за включването на трети и четвърти монитор/телевизор към компютъра.

Стоян Спихиев

Характеристики на някои платформи

Елемент	AthlonXP	Pentium4*	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64
процесорна шина	Външна, EV6, go 3.2GB/s	Външна, AGLT+, go 6.4GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s	Външна, наг 14GB/s
контролер на паметта	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен	Външен
Връзка към следващия елемент	EV6, go 3.2GB/s (SocketA)	AGLT+, go 6.4GB/s (Socket478)	HT, go 6.4GB/s	HT, go 8GB/s	HT, go 6.4GB/s	HT, go 8GB/s	HT, go 4.8GB/s	HT, go 8GB/s	HT, go 8GB/s	HT, go 8GB/s	HT, go 8GB/s	HT, go 8GB/s
Елемент 1	nF2 IGP	i915G	VIA KM8000	VIA K8T890	SiS760	SiS756	*	*	*	*	Radeon Xpress 200	Radeon Xpress 200
контролер на паметта	Dual DDR400	go Dual DDR-II/533	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Видеоскорост	GeForce4 MX (DX7)	Intel GMA900 (DX6.5)	S3 UniChrome Pro (DX6)		SIS Mirage2 (DX6)						Radeon X300Lite (DX9b)	Radeon X300Lite (DX9b)
Споделена памет в RAM	go 128MB	динамично go 224MB	go 64MB	няма	go 64MB	няма	няма	няма	няма	няма	go 128MB	go 128MB
Собствена видеопамет	няма	няма	няма	няма	go 64MB	няма	няма	няма	няма	няма	go 128MB	go 128MB
AGP интерфейс	8x (3.0)	**	8x (3.0)	**	8x (3.0)	**	*	*	*	*	**	**
PCI Express x16	няма	16x	няма	16x	няма	16x	няма	няма	няма	*	16x	16x
PCI Express x1	няма	няма	няма	46x	няма	няма	няма	няма	няма	*	46x	46x
Елемент 2	nF2 MCP-T	ICH6R	VIA VT8237	VIA VT8237	SiS955L	SiS955	ULI M1689	nF3 250Ultra	nF4	nF4 Ultra	nF4 SLI	ATI SB400
Връзка към предишния елемент	0.8GB/s	1GB/s	0.5GB/s	1GB/s	1GB/s	1GB/s	4.8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	1GB/s
AGP интерфейс	*	**	*	**	*	**	8x (3.0)	8x (3.0)	**	**	**	**
PCI Express x16	няма	*	няма	*	няма	*	няма	няма	16x	16x	16x / 26x x8	*
PCI Express x1	няма	46x	няма	*	26x	26x	няма	няма	46x	46x	46x	*
USB портове	66p, (2.0)	86p, (2.0)	86p, (2.0)	86p, (2.0)	86p, (2.0)	86p, (2.0)	86p, (2.0)	86p, (2.0)	106p, (2.0)	106p, (2.0)	106p, (2.0)	86p, (2.0)
UltraATA	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	1 канал (1x 100MB/s) = 2устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройствa
SerialATA	няма	4устройствa (4x150MB/s)	2устройствa (2x150MB/s)	2устройствa (2x150MB/s)	2устройствa (2x150MB/s)	2устройствa (2x150MB/s)	2устройствa (2x150MB/s)	2устройствa (2x150MB/s)	4устройствa (4x150MB/s)	4устройствa (4x150MB/s)	4устройствa (4x150MB/s)	4устройствa (4x150MB/s)
RAID	няма	SATA 0, 1 matrix	SATA 0, 1	SATA 0, 1	SATA 0, 1	SATA 0, 1	няма	SATA, UATA 0, 1, 0+1	SATA, UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA, UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA, UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA 0, 1
Мрежови контролери	D8a по 100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	няма
Допълнителни мрежови функции	Подходящ за Gateway	няма	няма	няма	няма	няма	няма	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise	няма
Звуков контролер	SoundStorm APU go 5+1	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 5+1	go 5+1	go 7+1	go 7+1	go 5+1	go 7+1	go 7+1	go 7+1	go 7+1	go 7+1, HDA 32bit/192kHz

* реализиран е в гън елемент на платформата

** за графичен интерфейс се използва PCI Express x16

*** DX9c – Shader 3.0 (Pixel и Vertex), DX9b – Shader 2.0, DX8 – Shader 1.x, DX7 – Texture & Lighting (T&L), DX6 – няма нито от споменатите дотук модули

1 собствената памет и споделената памет могат да се използват едновременно (напр. 32MB собствената + 32MB споделена = 64MB общо)

2 Вместо единия от UATA каналите на VIA VT8237 и nF3 150 чрез допълнителен чип към тях могат да се добавят 2 SATA устройства

(и съответно RAID 0+1 за VT8237). Към nF3 250/Gb също може да се включи чип за 2 допълнителни SATA устройства, но не за сметка на UATA каналите и обратно – ако такъв чип не се включи, не се „освобождава“ UATA канал, както при nF3 150/VT8237.

3 не се взимат предвид Pentium4 Extreme Edition 3.46GHz и i925XE (8.5GB/s системна шина) поради минималното им разпространение. 4 при Athlon64 процесорната шина е вградена. Скоростта ѝ се увеличава заедно със скоростта на процесора. При Athlon64 2800+ (1.8GHz) е 14.4GB/s; при Athlon64FX-55 (2.6GHz) е 20.8GB/s. 5 nForce4 Ultra и nForce4 SLI поддържат SATA-II/300 и hot-swap.

6 предлага се и ATI Radeon Xpress 200P модел, който е без вграден видеоскоростел.

7 В бъдеще се очаква поддръжка за SLI-подобно разделяне на PCIe x16 интерфейса с резултат 26x. x8. Общо поддържаните PCIe линии са 22 – 16x, x16, 46x, x1 и 26x. За връзка с южния мост.

8 Intel GMA900 поддържа Pixel Shader 2.0 (DX9b), но няма нито T&L (DX7), нито Vertex Shader 1.x или 2.0 (според Intel би за тях има емуляция в драйвера) и затова много игри въобще не тръгват.

Месеци след като бяха обявени предишните GPU-та на ATI върховият модел X800XT Platinum Edition (PE) почти не можеше да се намери. Положението при GeForce6800Ultra е малко по-добро. ATI твърдят, че са си взели поука и се очаква всички от сега новообявените модели да са достъпни за крайните потребители към края на месеца. nVidia не промениха върховите си модели, но добавиха някои интересни варианти и технологии в средния и нисък клас.

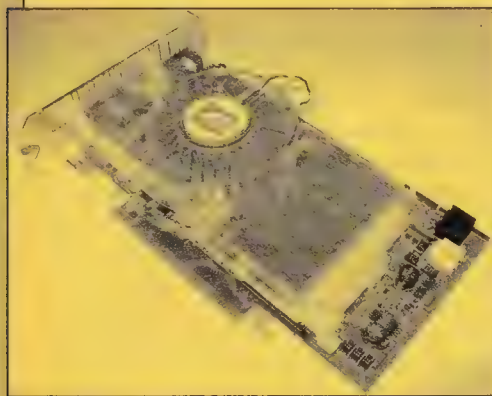


Radeon X800XL (R430)

Разликата между R430 и R480 е единствено в производствената технология – за R430 се използва 110nm, пак в TSMC,

мерима с каналите за достъп до паметта на повечето GPU-та от нисък клас (X300, GF6200). Естествено използването на „външна“ памет е свързано с преминаването през допълнителни блокове (PCIe контролер, контролер на паметта в чипсета/процесора), което води до известни забавяния. Интерфейсът към системната памет (3.2GB/s за DDR400, 6.4GB/s за DualDDR400, 8.5GB/s за DualDDR-II/533) се споделя от всички устройства в компютъра (CPU, GPU, ATA,

Зимни видеоускорители



Radeon X850 (R480)

Новите R480 чипове на ATI са преработка на предишните R423 (PCI Express X800). Произвеждат се по същата 130nm low-k технология в TSMC (Taiwan).

Предимствата им са малко по-високите тактови честоти и по-високата технологичност на преработения дизайн в сравнение с оригиналния. Въведени са и някои подобрения в охлаждащата система – по-ефективна е и дори при натоварване не е прекалено шумна (заема пространството над съседния слот, както повечето охлаждатели на X800XT и GF6800Ultra). R480 са „истински“ PCIe чипове (без AGP-PCIe преобразуване) и няма да се предлагат техни AGP модификации. По-късно през 2005-та се очаква появата на ATI преобразователен чип (подобен на nVidia HIS-BR2), който ще позволи да се направят AGP X850 платки. Върховият модел X850XT PE поддържа OverDrive – автоматично повишаване на честотите на чипа и паметта до определена граница и ако не се превишава подходящата работна температура. За съжаление на практика не се достигат повече от 5-6% увеличение.

Резултатите, които постига X850XT PE, са доста добри (около и над GF6800Ultra), но хората с неограничен бюджет ще получат много по-добра производителност с две GF6800Ultra платки в SLI режим. Ще се предлагат три модела R480: X850XT PE, X850XT и X850Pro.

но без low-k диелектрик (т.е. консумацията спрямо 130nm low-k спада много малко или въобще не спада, съответно и тактовите честоти не се повишават). По 110nm технология се произвеждат и повечето други съвременни GPU-та (X700, X300, GF6600, GF6200). Ще се предлагат два модела R430: X800XL и X800 (без букви). Очаква се цените им да бъдат доста по-изгодни от тези на конкурентните GF6800 модели.



GeForce 6200TC

Една от новите технологии, които nVidia въвеждат в ниския клас, е Turbo Cache. Въпреки наименованието си тя не предоставя по-голяма производителност, а по-ниска цена на крайния продукт. GPU-тата с TC разполагат с много малко „локална“ памет на видеоплатката – тя се използва за пикселите, изобразявани на екрана, и някои от другите най-често използвани данни. Тексурите и останалата графична информация се обработват направо в основната RAM памет на компютъра. Драйверът динамично заема и освобождава съответните блокове памет и не ограничава свободната RAM, когато не се изпълняват тежки графични приложения. Turbo Cache технологията става възможна благодарение на това, че PCI Express интерфейсът е full duplex (по 4GB/s и в двете посоки за разлика от несиметричния 2GB/s, 266MB/s AGP8x интерфейс) и има скорост от 8GB/s, съиз-

мерима с каналите за достъп до паметта на повечето GPU-та от нисък клас (X300, GF6200). Независимо от това производителността на GF6200TC е по-добра от тази на ATI X300 моделите (св. собствени 128MB), а GF6200TC поддържа и Shader 3.0 (DX9c).

Засега се предлагат три модела GF6200TC. Официално и трите трябва да имат GF6200 чипове, работещи на 350MHz, и „локална“ памет, работеща също на 350MHz/700DDR (всъщност различните производители ще предлагат различни честоти и съответно цени). Първият ще бъде с 16MB „локална“ памет, достъпна чрез 32-битов канал (т.е. 2.8GB/s достъп към локалната памет + до 8GB/s достъп до системната през PCIe x16. Максимален възможен пропускателен капацитет: 10.8GB/s); той ще поддържа допълнително заемане на до 112MB от системната памет (т.е. общо 128MB). Вторият ще бъде с 32MB „локална“ памет/64-битов канал (5.6GB/s локален канал. Общо макс. 13.6GB/s); ще се поддържа допълнително заемане на до 112MB от системната памет (т.е. общо 128MB). Третият ще бъде с 64MB „локална“ памет/64-битов канал (5.6GB/s локално, 13.6GB/s общо) и ще поддържа заемане на до 196MB от системната памет (т.е. общо 256MB са достъпни за GPU-то).

Чрез Turbo Cache става възможно постигането на нелоша производителност при по-ниска цена. Това се дължи на няколко фактора – платките стават по-опростени (по-тесни канали за достъп до локалната памет, по-малко чипове памет – заради по-малкия обем), могат да се използват по-бързи паметни, защото не са необходими в големи количества. Всъщност тази технология не е никак нова. Предложения за „безпаметни“ (UMA) видеоплатки се появяваха заедно с AGP1.0 спецификацията, но не бяха реализирани заради нарастващите изисквания на графичните ускорители към пропускателния капацитет (които се задоволяват едва с PCIe x16). 3DLabs Wildcat ускорителите за графични станции (с до 512MB локална памет) отдавна поддържат аналогична технология – използва



се системната памет на компютър за части от сложни и 3D детайли и сцени, които не се побират в локалната (на видеокартата) памет въпреки огромния ѝ размер (можем да очакваме подобна поддръжка и в бъдещите ускорители за работни станции от nVidia – Quadro и ATI – FireGL). Повечето чипсети с вградено видео (вкл. nForce2 IGP на nVidia) всъщност прилагат този похват – използват системната RAM за графичната информация, включително екранните пиксели. Естествено, те имат пряк достъп до контролера на паметта (той се намира също в чипсета) и не минават през PCIe или друг интерфейсно-посредник (т.е. забавянията са по-малки).

Чипсетите с вградено видео за Athlon64 по архитектурата си се доближават още повече до Turbo Cache. При Athlon64 контролерът на паметта е в процесора и чипсетът (съответно вградените видеоускорители) достига до него чрез HyperTransport (до 8GB/s) интерфейса. VIA K8M800 (S3 UniChrome Pro GPU) няма собствена („локална“) памет. SiS760 (Mirage2/SiS315+GPU) поддържа до 64MB „локална“ памет (интерфейс до 64-бита, 200MHz, 3.2GB/s) и/или допълнително заема до 64MB от системната (обемът се задава твърдо в BIOS и неизползваната от GPU-то в даден момент памет не се освобождава за други цели за разлика от по-ефективния динамичен подход при GF6200TC). ATI Radeon Xpress 200 (X300Lite GPU) поддържа до 128MB „локална“ памет (интерфейс до 64-бита, 200MHz, 3.2GB/s) и/или допълнително твърдо заема до 128MB от системната. ATI нарича технологията в Xpress200 „HyperMemory“. Представители на компанията са заявили, че в бъдеще ще пуснат Radeon GPU-та, които поддържа HyperMemory и работят изцяло в системната памет (нямат локална). XGI обявяват поддръжка на технологията, подобна на TurboCache за своите бъдещи XG47 GPU-та.

PureVideo

nVidia обявиха ново маркетингово наименование на модула за видеообработка (разкомпресиране/decoding на DVD/SVCD/MPEG2 и VCD/MPEG1 файлове), познат ни още от GF2MX – VPE (Video Processing

Engine). Към PureVideo се причисляват и някои функции на VMR (Video Mixing Renderer), функции за промяна на развивката от поредова на презредова и обратно (interlacing/de-interlacing) и гр. Най-новите драйвери поддържат разкомпресиране на MPEG2 и WMV9 (Windows Media Video), но не и на DivX/MPEG4. Въпреки първоначалните намерения на nVidia все още

компресирането на видеопотоци (encoding) е изцяло оставено на централния процесор и не се подпомага. PureVideo би трябвало да се поддържа от всички GeForce чипове, но по-старите GF6800 платки (с NV40/45) имат някои проблеми. Един от акцентите на новата технология е поддръжката на HDTV (High Definition TV) телевизионен изход (през DVI портотовете). XGI също обръща внимание на тези технологии (MPEG2 decoding, de-interlacing, HDTV) и съответно ги поддържа в новия си чип от нисък клас Volari V3XT. PCIe решенията на S3 (GammaChrome) и Matrox (Parhelia) също се очаква да притежават такива способности. ATI явно изчакват преди да обявят HD поддръжка в драйверите си, но вече предлагат gVу- и четиримониторни FireMV платки (2200 и 2400; предназначени главно за 2D приложения, които се нуждаят от значителна работна площ) както за PCI, така и за PCI Express шина.

Стоян Спихиев

Модел, 128MB ¹	Слот	GPU, MHz ²	RAM				Конвейери и модули				Цена, \$ ³
			MHz ²	DDR ²	Bit	GB/s	PS	MP/s	VS	MV/s	
GeForce 6800Ultra 256MB ⁴	PCIe x16	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500\$
GeForce 6800GT 256MB ⁴	PCIe x16	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400\$
GeForce 6800	PCIe x16	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	5	1625	300\$
GeForce 6600GT ⁴	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	128	16	8	4000	3	1500	200\$
GeForce 6600	PCIe x16	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	3	900	150\$
GeForce 6200	PCIe x16	300MHz	275MHz	550	128*	8.8*	4	1200	3	900	130\$
GeForce 6200TC 64MB-256MB ⁵	PCIe x16	350MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 ⁵	4	1400	3	1050	130\$
GeForce 6200TC 32MB-128MB ⁵	PCIe x16	350MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 ⁵	4	1400	3	1050	100\$
GeForce 6200TC 16MB-128MB ⁵	PCIe x16	350MHz	350MHz	700	32	2.8-10.8 ⁵	4	1400	3	1050	80\$
Radeon X850 XT Platinum 256MB	PCIe x16	540MHz	590MHz	1180	256	38	16	8640	6	3240	550\$
Radeon X850 XT 256MB	PCIe x16	520MHz	540MHz	1080	256	35	16	8320	6	3120	500\$
Radeon X850 Pro 256MB	PCIe x16	520MHz	540MHz	1080	256	35	12	6240	6	3120	400\$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	PCIe x16	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	6	3120	550\$
Radeon X800 XT 256MB	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	6	3000	500\$
Radeon X800 XL 256MB	PCIe x16	400MHz	500MHz	1000	256	32	16	6400	6	2400	300\$
Radeon X800	PCIe x16	400MHz	350MHz	700	256	22	12	4800	6	2400	200\$
Radeon X700 XT	PCIe x16	475MHz	525MHz	1050	128	17	8	3800	6	2850	200\$
Radeon X700 Pro 256MB	PCIe x16	420MHz	432MHz	864	128	14	8	3360	6	2520	200\$
Radeon X700	PCIe x16	400MHz	350MHz	700	128	11	8	3200	6	2400	150\$
Radeon X300	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	2	650	130\$
Radeon X300SE	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	2	650	100\$
GeForce 6800Ultra Extreme 256MB	AGP8x	450MHz	550MHz	1100	256	35	16	7200	6	2700	550\$
GeForce 6800Ultra 256MB	AGP8x	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500\$
GeForce 6800GT 256MB	AGP8x	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400\$
GeForce 6800	AGP8x	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	5	1625	300\$
GeForce 6800LE	AGP8x	325MHz	350MHz	700	256	22	8	2600	4	1300	250\$
GeForce 6600	AGP8x	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	3	900	150\$
GeForce 6200	AGP8x	300MHz	275MHz	550	128*	8.8*	4	1200	3	900	130\$
GeForceFX 5900Ultra 256MB	AGP8x	450MHz	425MHz	850	256	27	8	3600	4	1800	400\$
GeForceFX 5900	AGP8x	425MHz	425MHz	850	256	27	8	3400	4	1700	200\$
GeForceFX 5900XT	AGP8x	400MHz	400MHz	800	256	26	8	3200	4	1600	185\$
GeForceFX 5700	AGP8x	425MHz	275MHz	550	128	8.8	4	1700	4	1700	145\$
GeForceFX 5700LE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	91\$
GeForceFX 5500	AGP8x	270MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1080	1	270	70\$
GeForceFX 5200	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1000	1	250	65\$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	AGP8x	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	6	3120	550\$
Radeon X800 XT 256MB	AGP8x	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	6	3000	500\$
Radeon X800 Pro 256MB	AGP8x	475MHz	450MHz	900	256	29	12	5700	6	2850	400\$
Radeon X800SE	AGP8x	425MHz	400MHz	800	256*	26	8	3400	6	2550	200\$
Radeon 9800 Pro	AGP8x	380MHz	340MHz	680	256	21	8	3040	4	1520	250\$
Radeon 9800SE	AGP8x	360MHz	340MHz	680	256*	21*	4	1440	4	1440	160\$
Radeon 9550	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	85\$
Radeon 9550SE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1000	4	1000	75\$
Radeon 9250	AGP8x	240MHz	200MHz	400	128*	6.4*	4	960	2	480	70\$

GB/s – гигабайта в секунда – пропускателен капацитет на паметта; PS – Pixel Shader, VS – Vertex Shader, MP/s – милиона пиксела в секунда (милиона текстури в секунда при GF-FX5300, GF-FX5200/PCX5300, GF4MX, GF2MX, които имат по 8GB текстурни модула за всеки пикселен конвейер).

* твърде е възможно да попаднете на платка с gVioно по-тясна шина за достъп до паметта

** GF4MX, GF2MX поддържат максимум DirectX7 (T&L engine) и нямат Vertex Shader модули (въведени с DX8) 1 цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано друго; по принцип повечето чипове от среден клас се предлагат и в платки с по 256MB, а тези от нисък – с по 64MB

2 Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения. GF2MX не използва DDR памет, а обикновена SDRAM.

3 някои все още не се продават – препоръчителна цена от GPU производителя

4 поддържа gVулаткова работа в SLI режим

5 освен паметта на видеокартата използва и системната памет. Общия пропускателен капацитет зависи от вида използвана системна памет и заявките получени от другите устройства в компютъра (главно процесора) в всеки един момент

За малкото дни от започването си 2005 година доказва, че ще бъде безспорно вълнуваща в технологично отношение. Един от най-интересните сблъсъци, уви, за пореден път ще се случи малко встрани от България, и въпреки това заслужава внимание поради епохалното си значение за развитието на гейминга. През следващите месеци ще станем свидетели на противоборството между двата японски гиганта Sony и Nintendo на домашния терен на втория. Sony PSP (PlayStation Portable) обещава да бъде не просто поредното преносимо устройство за забавление и още нещо. PSP е закономерност, повлияна от пазарната действителност, определена в момента от Nintendo и техния DS, контролиращи 90% от пазара за преносими "игралки" в САЩ.



Конзолите не са това, което бяха

Игри в джоба

Електронните игри еднозначно се превърнаха в забавлението на днешните млади. Разрастващата им се популярност се дължи на сложната амалгама от технологичния прогрес, позволяващ повече цветове и разнообразие, от една страна, и налагащата се надплатформеност и възможност да поджиткаш навсякъде и по всяко време, с различни по вид и функция устройства, от друга. Настолният компютър и телевизионната приставка все още са в основата на този процес, но все по-голямо значение придобиват мобилните телефони и преносимите игрални конзоли. Nintendo продават най-добре поради простата причина, че бяха първи с техния GameBoy Advance (GBA).

Всички разбраха, че децата обичат да играят не само въщи, но и в училище, в междучасието или пък на задната седалка, докато се возят нанякъде през уикенда (в България поради скромните размери на родната возенията принципно не траят твърде дълго, което, от своя страна, обяснява и безразличието на тукашните гечурлига към подобен род уплътиняване на минути). Nokia се опита да покаже, че и тя може да се справи с подобно предизвикателство, като пушна в продажби своя N-Gage, който обаче се превърна в огромен провал заради неизяснената си концепция тип «риба или рак» - хем не е съвсем мобилен телефон, хем не е съвсем яка конзола, защото липсва каталог с интересни заглавия.

Толкова истинско, почти без компромиси

Последната генерация преносими геймконзоли могат повече. След появата си в началото на есента на пазара



Nintendo DS показва накъде се развиват нещата. Оборудван с два цветни дисплея, чувствителни на докосване, DS е чудесна игралка с богат каталог от заглавия, както и с други функции. Чисто хардуерно, DS напомня много на PDA с включените възможности на органайзер (календар, бележник, списък със срещи, будилник, часовник). Благодарение на въградения Wi-Fi модул той може да комуникира безжично със съвместимите си устройства и позволява провеждането на истински мултиплейър без кабели между няколко DS-притежатели. Едва ли ако имате DS в България, ще успеете да се насладите на тази възможност, но пък си струва да го знаете, в случай че намерите сродна душа.

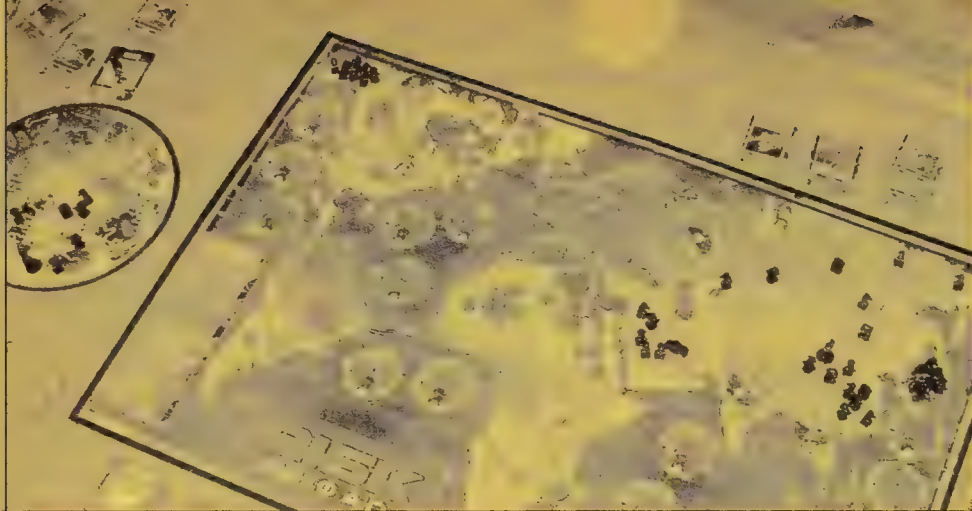
Sony отвръщат на угара

PSP закъснява леко с появата си, но вече отбелязва чувствителни успехи. Въпреки че преди Коледа се продаваше само в Япония, той буквално беше разграбен от подигелите японски фенове, като първоначално заплануваната продукция от 500 хиляди конзоли за първото тримесечие (само в Япония) свърши за една седмица (за сравнение - първите 500 хиляди Nintendo DS бяха разграбени в Япония за

четири дни, а го този момент той е продаден общо 2 милиона пъти в Япония и САЩ от края на ноември). PSP е тотално различно устройство от DS. Освен за игри новото хрумване на Sony може да възпроизвежда музика (в mp3 формат), видео (благодарение на отличния 16:9 екран), може да се свързва чрез USB с настолния компютър и да комуникира чрез Wi-Fi-предавателя за мултиплейър.

PSP ще стартира в Европа и САЩ през месец март. Очакваната цена се движи в гуапазона на 200-те долара/евро (Nintendo DS се продава за около 150 долара в САЩ, като по този начин е конкурентно евтин). Сблъсъкът между двата гиганта ще се реши не толкова на хардуерно равнище (и двата модела имат своите предимства и недостатъци), колкото на ниво достъпни игри. И докато Nintendo обявиха, че ще предложат на почитателите си мобилна версия на Need for Speed: Underground 2, Sony контрира с анонса за появата на GTA за техния „състезател“. Истински игри, истинско забавление, просто е в джоба - щяхте ли да повярвате, че това е възможно, ако ви го бяха казали преди три години?

Александър Бойчев



Настолните игри

Интернет ръководство

След като миналия брой ви запознах с игрите на маса (известни още като Board Games), в този реших да не ви поднасям повече информация наготово. Сметнах, че ще е по-добре, ако ви дам възможност сами да отделите време и да откриете перфектната, допадаща ви най-много такава игра. За целта ще ви представя няколко сайта за подобни забавления, които са достатъчно изчерпателни. Те предлагат, общо взето, всички видове настолни игри за маса, които можете да срещнете в световен мащаб. Това включва както старите игри на древните, така и икономически забавления, военни стратегии и др.

Първият сайт, на който ще се спра, се казва Board Game Central и можете да намерите на

www.boardgamecentral.com

На тази доста полезна страница ще откриете обща информация за повечето известни настолни игри. Те са разделени в групите Abstract Games, Family Classics, Race Games, Strategy Games, Domino Games, Dice Games, Party Games, Kids Games, Asian Games, Online Games и Other Games. Друга интересна секция на тази страница е списъкът с игри от A до Z и списъците със страниците на различните разработчици на настолни игри.

От този сайт най-лесно ще научите за световноизвестния The Settlers of Catan (който е послужил за вдъхновение при направата на Settlers), както и за други хитове като Axis and Allies и т.н.. На нея има и доста инфо за производители, като Avalon Hill Games, Hasbro (Monopoly, Scrabble, Clue, Yahtzee, Life, Jenga, Sorry, Battleship, Risk), RioGrande Games (Canyon, El Grande, Fossil, IDO, Medici, Mississippi Queen, Union Pacific, Lost Cities, Tikal, Torres), Steve Jackson Games (GURPS, In Nomine, Di-

no Hunt, Nightmare Chess, Car Wars, Toon).

Ако имате някоя от тези игри, но сте загубили книжките с правилата, могава boardgamecentral.com също може да ви помогне. Големият архив с правила за настолни игри винаги може да ви бъде от помощ.

На страницата има и солиден каталог със списания по темата. Като започнем с Games Magazine, Scrye, Toy Shop и продължим с компютърни списания класици, като Computer Gaming, Electronic Gaming, PC Gamer и др.

В раздела с връзки можете да намерите препратки към много полезни страници по темата, които ще ви помогнат доста при търсене на точното заглавие за вас.

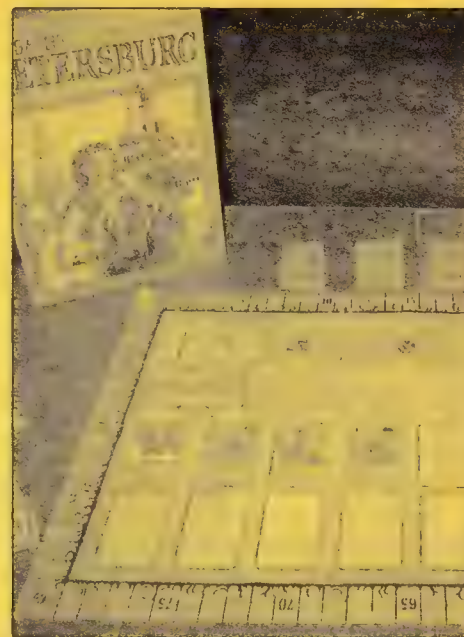
www.boardgameratings.com

Предлага подобни на горепосочения сайт екстри, с тази разлика, че тук има и рейтинг на игрите, по които можете да се ориентирате. Те се оценяват по няколко показателя: Стратегия, Късмет, Знания, Креативност, Общуване и Сложност.

Така например, играта Risk! (виж миналия брой) е оценена по следния начин: Стратегия – 3,5, Късмет – 3, Знания – 0, Креативност – 0, Общуване – 1,5 и Сложност – 3. Според същия този сайт средната продължителност на една Risk игра е 120 минути, а времето за заучаване на правилата – 30 минути. Тези оценки ще ви помогнат да потърсите точния тип игра, от който имате нужда. На boardgameratings.com има и класация с най-добре продаваните игри за 2004 година, като тя изглежда по следния начин:

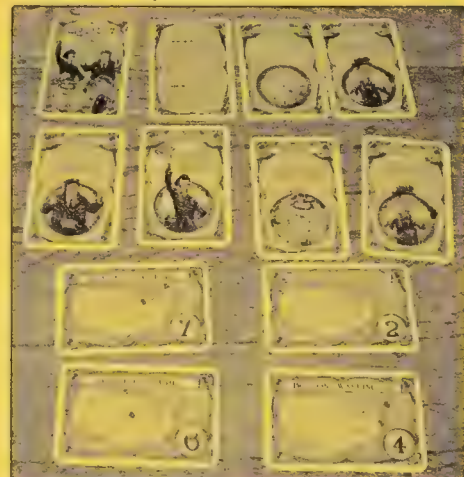
Saint Petersburg om Rio Grande Games

Best Strategy Game 2004



Ticket To Ride by Days of Wonder

Best Family Game 2004



Memoir '44 by Days of Wonder

Best 2-Player Game 2004



www.boardgamegeek.com

Тък е сайт, пълен с ресурси по темата настолни игри. Там можете да намерите доста подробна информация и представяне на всички известни такива. Наличните ревюта са толкова изчерпателни, че превръщат boardgamegeek.com в задължителен сайт за всеки хардкор фен на този тип забавления.

Орлин Широ

Zoner Draw

version: 3.0

site: www.zoner.com

size: 10.2 MB

обширен пакет за създаване и обработка на векторни изображения, както и тяхното комбиниране с текст и растерни изображения – демек нещо като Corel Draw, ама не съвсем (все пак канадският продукт струва една торба пари, а Zoner Draw 3 – само изпращане на един имейл). Но каквото и да си говорим за тази електронна поща, получавате много. Освен рисуването на квадратчета и пипони, имате доста по-професионалните fit text to curves, инструмент за правене на таблици, прозрачност на всички видове обекти, поддръжка на плъгини, писани за програмите на Adobe, антилайсинг, както и поддръжка на импорт и експорт от и към следните формати WMF, DFX, ZBR, PCX, TIF, WPG, MAC, TGA, ICO, BMP, JPG, PNG, BMI и HPGL. Освен това към ZonerDraw вървят и Zoner Media Explorer 3 – нещо като елементарен растерен редактор, Zoner Viewer 3, което е гледачка за картинки и няколко векторни графики подарък. И всичко това безплатно, ако не броим изпращането на мейл за инвестиция.

Everest

version: 2.0

site: <http://www.lavalys.com/>

size: 3.9 MB

Преди няколко месеца AIDA32 – безплатният пакет за диагностика и подробна статистика на произволно PC, бе закупено от канадската фирма LavaSys. От нея те направиха комерсиалната програма Everest и за наше щастие пуснаха и безплатна версия. Тя е така наречената Home Edition. Разликите и с Aida32 не са много, което е повече от добре. Програмата, поне за мен, все още е наравно с други платени диагностични програми (SysSoft Sandra например), а има и неща, в които ги заминава.

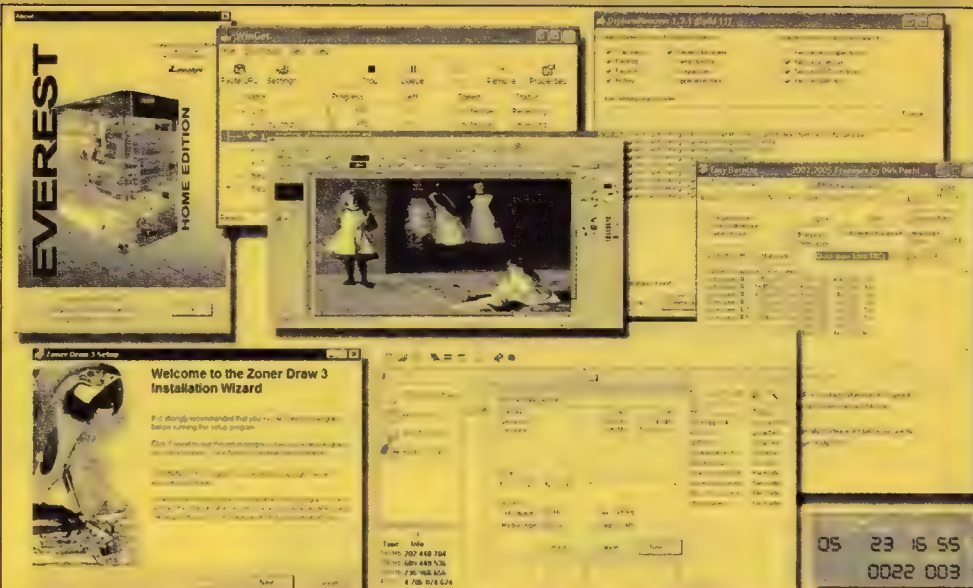
TimeLeft

version: 3.0

site: <http://www.nestersoft.com/>

size: 1.4 MB

Много гъвкава програмка, която може да бъде използвана като часовник, риймайндър за срещи и подобни, хронометър с нормално и обратно броене и възможност за синхронизиране времето на компютъра ви с атомните часовници по света (функция, която я има и в XP). Предимство е, че всичко е събрано на един десен клик разстояние в един малък часовник на taskbar. Друга екстра е, че ползва скиновите за WinAmp. Ако го имате инсталиран, може да ги сложите и на TimeLeft.



Best Free Soft 02 2005

OrphansRemover

version: 1.6

site: <http://www.digiarch.org/>

size: 0.7 MB

Идеята е тази програма е много проста – често остават шорткѝтове (файловете с разширение *.lnk) по Desktop, Start Menu, Recent Documents и Program Files от разни по-грубо премахнати софтуери или неколкопосани програми за install/uninstall. OrphansRemover сканира гуща ви или посочена част от него, намира и проследява къде водят .lnk файловете и ако нямат адекватна връзка с нещо, предлага да ги махнете. При мен намери "само" 46 такива.

Easy Burning

version: 1.76

site: <http://www.paehl-info.de/cdr/>

size: 1.4 MB

Излезе нова версия на една от най-малките програми за запис на дискове – Easy Burning 1.76. Тя е голяма 960 KB, а с добавената поддръжка за DVD става 1.4 MB! Освен обичайния интерфейс за запис, много приятно е, че се интегрира на десния клик на мишката (Send To>Easy Burning). Сред нещата, които този мъник не може да прави, са кафе, сок от портокали и да пуска/спира телевизора...

DeepBurner

version: 1.3.6

site: <http://www.deepburner.com/>

size: 2.5 MB

Друг също много сериозен и малък софтуер за запис на CD и DVD е DeepBurner. Тя също има много възможности и е напълно съпоставима с Nero, Easy Media

Creator и подобни платени прогукми. DeepBurner записва data и аудио CD (от mp3, wav, ogg), може да създава и записва ISO-имуджи, както и да прави бутващи дишдиги и сдиги. Не товари системата, не хаби дискове и не мисля, че ще ви навреди, ако я опитате. И все пак най-добро free soft за запис си остава Burn@Once (www.burnatonce.com)

WinGet

version: 1.9

site: <http://www.indentix.com/>

size: 400 KB

Това е симпатичен, лек и приятен прогукт за сваляне на каквото-там-теглите от Интернет. Обратно на своя аскетичен вид и минималистичния си размер (само 400 Kb инсталационен файл), върши страхотна работа и разбира се, е безплатен. Интегрира се с IE, Opera и всички Mozilla базирани браузери, поддържа многогласност на тегленето, теглене през http и ftp, има мултинационална поддръжка на интерфейса и още една тумба подобни екстри, които по принцип са привилегия на платените ѝ събратя.

Image Forge

version: 3.6

site: <http://www.cursorarts.com>

size: 5.1 MB

Това пък е нещо като малък растерен брат на ZonerDraw. Има доста сходни функции, но е и доста по-просто. За сметка на това пък може да редактира .avi и да прави анимации от BMP, както и има доста интересни ефекти. А като братчето, заедно със Zoner Draw, вас и компютъра ви правите едно истинско виртуално графично семейство.

=pc.mania.yellow.pages.team=-



Creative Zen Micro

Всеки слуша mp3. Това е констатация толокова вярна, колкото и че всеки се къпе. Слушането на mp3 никога не е било по-лесно, откакто производителите на хардуер и потребителска електроника не решиха да ни убедят в удобството и достъпността на цифровата музика. Creative Zen Micro е поредното доказателство на тази закономерност.

Zen Micro тежи едва 110 грама и е с размерите на две цигарени кутии, допрени една в друга. Оборудван е с 5-гигабайтов твърд диск, който според спецификацията отговаря на капацитет от 2500 песни. Спецификацията обаче изчислява обема на паметта при сравнително ниско качество на песента, което означава, че измерването на вместимостта трябва да става по други критерии. Например цялата дискография на U2, Eminem и Spooor Doggy Dog, взета заедно. Или – Бритни Спърс, Кайли Миноуг и Енрике Иглесиас побрани в една папка. Удобството на този плейър е, че може да служи и като преносим твърд диск, с който да копирате едни обемни файлове между два компютъра. Принципно правоохранителните органи не би следвало да гледат с добро око на подобен произвол, тъй като така се стимулира свободният обмен на данни, съществуващ в нашата държава предимно в нелегален формат (музика, видео, софтуер, игри). Друго удобство на Zen Micro е вграденото FM радио с памет за 32 станции. Вграденият микрофон ще ви позволи да използвате устройството и като диктофон с капацитет от 10 часа

за запис. Едва ли сте се замисляли колко малко усилия биха ви били необходими, за да станете любител-орнитолог – седите си сред природата, записвате пърхота на бекасите и жеравите, а в душата ви едно такова леко-леко...

За да не забравите нещо в цялата тази омая, можете да планирате времето си с помощта на вградения органайзер с календар и списък със задачи. А, да – има и будилник. Абе какво да си говорим – ако още го нямате, значи сигурно сте забравили да си го купите. Creative Zen Micro струва таман 300 долара.

Trust Portable Webcam WB-3100P

Честно казано, винаги съм си задавал въпроса какъв е смисълът от уебкамерите. Задахвах си го, докато наскоро не видях един приятел да чати с приятелката си на разстояние от 2500 километра. Уебкамерата им даваше нещо повече от визия – тя им помагаше да си покажат взаимно неща, които не бяха виждали от известно време и да докажат един на друг колко си липсват...

Trust Portable Webcam WB-3100P е с резолюция от 0,3 мегапиксела. С нея можете да правите и статични снимки, но, от друга страна, с толкова ниско качество по-скоро ще се скриете, отколкото да се покажете. Значително по-удобно е



да водите интернет комуникация с приятели и роднини. Свързва се през USB-порта (поддържа USB 2.0), закрепва се към монитора, след което почва един видео разговор, който няма край. Освен закрепена към монитора, камерата може да бъде поставена и в специален статив за маса, като по този начин можете да покажете новата подредба на плюшените играчки в стаята си с едно просто завъртане. В допълнение тя може да бъде използвана за запис на кратки видео клипчета със звук, който впоследствие да съхранявате или разпращате по глобалната компютърна паяжина. Най-добрата новина в случая е, че камерата не се нуждае от батерии, за да се захранва – тя си върши това благо самичка през USB-кабела. Както и да го погледнеш, 65 лева са си добра сделка за подобен купон.



Plextor PX-712A

Празното DVD в момента струва толкова малко, че записът върху CD изглежда почти безсмислен. След съответното поевтиняване на носителите, съвсем естествено е всеки да потърси начин да си набави устройство, което да го направи част от новата мода. Plextor PX-712A е устройство на една от водещите компании в тази област и има какво да предложи. Като начало, записвачката може да записва на 12-та скорост носители от типа DVD+R, на 8-ма скорост DVD-R, както и на четвърта скорост презаписващите +/-RW. Матричните DVD-та се четат на 16-та скорост. Удобство е, че писачката може да работи и с двуслойните носители, т.е. да записва данни с максимална големина от 8,5 гигабайта. Какво повече може да се добави, освен че Plextor PX-712A се продава за около 100 долара.



Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще намерите някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри“ на телефона си, за да изтеглите желаното заглавие.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони за игрите, които ви интересуват.

Как може да си изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някои от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 за достъп до WAP страницата на М-Тел <http://wap.mtel.net>. Там, в раздел **М-Тел+ » Fun Download**, можете да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел <http://wap.mtel.net> през GPRS. Там, в раздел **М-Тел+ » Fun Download**, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия. За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Знаем. Вече не спирате да играете с телефоните си. Java игрите на М-Тел са новият ви любим спорт през свободните от други натоварвания мигове. Какво – Нова година, нов късмет. За вас (а и за нас) късметът, уви, приключва някъде около първите пет дни на новата година. За вас, защото всички хубави заглавия за PC, които си заслужава да изиграеш през следващите два месеца, са се появили таман преди коледната олелия. За нас, защото отново трябва да бачкаме. Но като оставим настрана мрънкането и проявите на настроение, със сигурност ще забележим, че новата 2005 година стартира устремно. Поне за себе си открих т.нар. „среден път“, при който съм хем щастлив, хем доволен и същевременно мога мигновено да сменя действието, когато ми доскучае – гжмкам си на Java. Ако не сте разбрали още как, на www.mtel.bg всичко е описано ясно, просто и като за потребители. Срецу сума в лева, равняваща се на няколко пакета с пуканки или бутилки Coca-Cola получавате здравословен ерзац, грижещ се за вашата социална значимост (всички ви гледат със завист), без да вреди на здравето (не ви расте шкембе от захарта в Coca-Cola-та). Освен това, не знам дали го осъзнавате, но късметът е измислено понятие от онези хора, които принципно нямат вяра в себе си и търсят намесата на по-висша сила за новата година. Демек – уповавайте се на себе си. Вече всички свалят Java, а вие?



СРОДНИ ИГРИ

Speed Devils, Scooter Lovers, DRIV3R, Highway Racer, New York Cab Driver



CRASH'N' BURN TURBO MACROSPACE

Crash' N' burn Turbo е чистак-бърсак ново заглавие за PS2 и Xbox, което е получило модификация за алтернативен на PC-то начин за игра. Принциплът на каране е елементарно прост и същевременно вълнуващо вманиачаващ. Карате си вие количката, състезавате се с компютърния противник и гледате да го изпреварите чрез блъскане, опасни маневри в завоя и шури грифтове.

Трасето е осеяно с препятствия, които придават допълнителен, хмм, тласък на смелите ви завъртания с джойстик-бутонна на телефона. Всеки допир с окръжаващ обект (включително и колата на противника) причинява гребна или по-голяма експлозия, но и забавяне на скоростта. Разнообразието се изчерпва с три различни автомобилчета, 18 писти и осем различни локации със звучни американски имена. Шура игра за всички онези празни минути, в които искате да презаредите настроението.

ACTION

93%

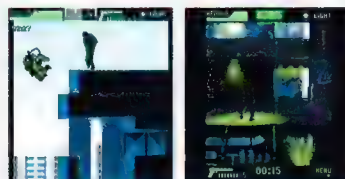
СРОДНИ ИГРИ

Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Splinter Cell: Extended Ops, Fatal Force, XIII



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW GAMELOFT

Splinter Cell : Pandora Tomorrow е не просто поредна добавка към играта Splinter Cell. Освен новите препятствия и упражнения по гъвкавост Сам Фишър ще ви накара да изпитате любов към телефона си и да благодарите, че го имате, за да играете на истински добре направени игри дори без голям монитор и много мегахерци. След като вече сте изиграли оригиналния Tom Clancy's Splinter Cell и официалното продължение Tom Clancy's Splinter Cell: Extended Ops (ако не сте, засрамете се и поправете спешно грешката си), със сигурност знаете какво се очаква от вас – дискретност, бързина, качествена работа и светкавичен екшън. Splinter Cell: Pandora Tomorrow предлага осем нови мисии, в които този път трябва да се справите с биологична заплаха, сътворена от индонезийския терорист Сухади Садоно. Специалният агент Фишер се разправя с



атентатори, промъква се из индонезийската база на Садоно и се опитва да спаси света. Любопитен момент е хуманността на иначе безскрупулния агент – поради съображения за безопасност той не коли и не убива терористите, а ги зашеметява и буквално премества на място, където да не му пречат. Разнообразието от локации е осигурено – джунгла, индонезийско посолство, подводница, криогенна лаборатория, като целта е постоянно една и съща – чрез кутек към прогреса. Не бих могъл да пожелаая друго освен приятно забавление и да внимавате с батерията на аппарата – колкото и да играете, все пак трябва да се презарежда.

NEW YORK CAB DRIVER OVERLOADED

Като малък мечтаех да стана таксиджия. Това беше преди да разбера, че упражняващите тази професия са хора, наричани на галено „бакшиши“, преди да видя тяхната нелека съдба да въртят геврека по 12 часа в генонощието и преди да прочета знаменитата фраза, че за съжаление хората, които знаят как да управляват една държава и как да направят нещата по-добри, карат таксите или подстригват косите на обикновените люде. New York Cab Driver е за всички, които някога са искали да покатат леко по претърпаните улици и да изпитат адреналина от засечката на протосмъртни некадърник. В случая ще ви се угаде възможност да изучите Ню Йорк, както и мегобитите на нюйоркския потребител. Практически безкрайна игра, поради което и вънвуща разнообразна – качваш пътници, возите се, плаща ти. Важно – играта тренира навичките ви да карате по правилата. Честно.

RACING

89%

СРОДНИ ИГРИ

Speed Devils, Scooter Lovers, DRIV3R, Highway Racer, Crash 'N' burn Turbo



Най-сваляни игри от М-Тел

Top Games

N Заглавие

- 1 Stella X-Mass Skies
- 2 Big Brother The Games
- 3 DRIV3R
- 4 Prince of Persia - Harem Adventures
- 5 Crash N Burn
- 6 Sexy Poker 2004
- 7 Alfa Wing
- 8 Call of Duty
- 9 Siberian Strike
- 10 XIII
- 11 Rayman 3

N Заглавие

- 12 Actraiser
- 13 Might and Magic
- 14 FOX Sports Hockey '04
- 15 Soccer Unlimited
- 16 Pedro saves X-mas
- 17 Gameloft Back-gammon
- 18 Ancient Empires
- 19 Caveman
- 20 Aleste
- 21 Cannons
- 22 Yao Ming Basketball '04

Нови JAVA игри, предлагани от М-Тел – януари 2005

Заглавие	Издател	Жанр	Цена*
Mr. Bean Mini Racer	Telcogames	Action	4
Aquiles vs. Troy	Telcogames	Arcade	4
Supreme Soccer	Telcogames	Sport	4
Kick Boxing	Mobility Zone	Sport	3
Aces High	Mobility Zone	Arcade	3,5
Speed Devils	Gameloft	Sport	5
Tom Clancy Pandora Tomorrow	Gameloft	Action	5
Crash 'N' burn Turbo	Macrospace	Sport	4
Hugo Earthquake	Mobile Vision	Arcade	3
Fly Helicopter	Mobile Vision	Action	3
Diamond Mine	Mobile Vision	Arcade	3,5
Garfield Bubbles	Mobile Vision	Arcade	3,5
Scooter Lovers	Mr. Goodliving	Sport	3,5
The X-Files:Lion's Den	Telcogames	Arcade	4
New York Cab Driver	Overloaded	Sport	3,5

* в лева (без ДДС)

ALPHA WING GAMELOFT

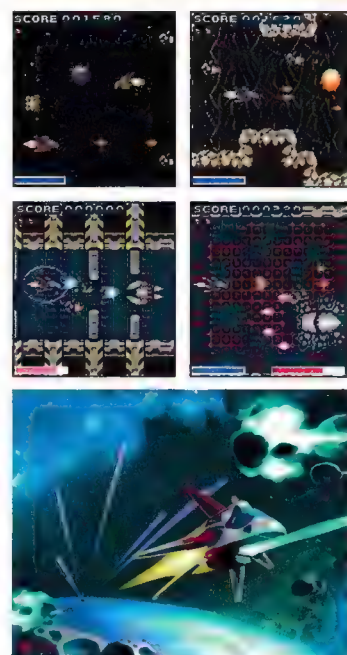
Играли ли сте на Space Impact? Загубили сте или просто сте прекалено малки, за да си спомняте една от гейм иконите в зората на това забавление. Принципно целта в подобни заглавия винаги е една и съща – необходимо е да управляваш космически кораб, с който да унищожаваш вражеските космически кораби и между другото да се пазиш от техните атаки, за да не загинеш в неравния бой. Нивата са изградени на принципа на роби и босове, като един бос (по-голям и издръжлив враг) отнема време преди да бъде унищожен. Общо взето, сравнително приятно и ненапращливо занимание, с което ще изтърпите скуката на семейния обяд с лея и чичо или ще уплътните времето сутрин, докато дойде автобусът.

ACTION

87%

СРОДНИ ИГРИ

Aleste



pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели! Пиратството на интелектуална собственост е може би най-горещата тема през последните месеци в Интернет пространството. Не за друго, а защото то придобива застрашителни размери на фона на тухкане и клатене на глави от страна на дистрибуторите. И през този месец то ви провокира да изкажете гражданската си позиция. Тъжно е – младежта на България е пиратска, та грънка. Но пък се забавлява яко, не е истина просто...

Сашо Бойчев

ВИЗИЯТА ПРЕДИ ВСИЧКО

Здравей, PC Mania,

Пиша по повод един проблем, който сигурно е много срещан сред геймърите и честно казано, е изключително гразнещ. Става въпрос за хората, дето най-обичат графиката на една игра.

Имам един приятел, който е точно такъв – като види игра, единственото нещо, по което съди за нея, е нейната графика. За него не значат почти нищо нито геймплеят, нито интерактивността. Веднага щом видя World Of Warcraft в списанието ви миналия месец, каза: "Бахти (извинете за изрза) графиката! Тая игра за нищо не става, за какво са я оценили по всичко докрай, като не се различава по нищо от предшественика си? И глей к'ви изисквания! Ми много ясно, че са такива – то няма разлика в графиката..." Не е буквално, но приблизително така каза той. Съгласен съм, че скрийншотовете в списанието (някои от тях, де) бяха скапани, но пък ако съдим само по това, което сме видели в списанието, значи Driv3r щеше да е пълна глупост, защото скрийншотовете там също бяха ужасни (дано не съм обидил някой, ама наистина не струваха). Сигурен съм, че да видиш скрийншот в списание и директно играта на компютъра са две различни неща. А и геймплеят нищо ли не значи? Той, разбира се, е фен на игри като HL2 и CS и донякъде точно това ме гразни. Всички такива вечно гледат РПГ-тата като някакъв боклук и често сравняват РПГ игри като Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Icewind Dale, Dungeon Siege и т.н. с Дябло, което за мене не е никакво РПГ (феновете да не се обиждат).

Е, ето едно съобщение за тях: Аз предпочитам хиляди пъти тези игри, дори пред някое FPS с идеална графика (каквото още няма), играно от целия свят, освен от мене! И съм сигурен, че и други са на моето мнение (поне така си мисля, де... а дано). Така че нека, всички, които си падат просто по ходенето напред с ясната цел да застреляш нещо, да си играят тия игри, но поне да не вдигат каквато и да било дума срещу игри, които не са играли!

Ремус <entri@abv.bg>

На вкус и на цвят товарища нет, биха казали руснаците. За едни графика, за други – геймплей. Не можеш обаче да не се съгласиш, че понякога е просто добре нещата да изглеждат както трябва. Същото е и с жените, не смяташ ли?

ПОГЛЕДНИ И ТУК, И ТУК, НАВСЯКЪДЕ МЕ ГЛЕДАЙ

Здравейте и за много години!

Ще карам направо и ще тръгна директно на четвърта (на смукач) :) Забелязали ли сте, че в 99, (9) % от случаите при 3D-action игрите от първо лице, като погледнеш надолу в пода (т.е. като завъртиш камерата 90 градуса надолу), ти виждаш пода! Това сте го забелязали, нали? Значи се движим добре. :) Само че уловката тук е, че когато погледнеш от първо лице в краката на героя си, ти с ужас разбираш, че героят ти НЯМА КРАКА! Е, това е недопустимо! Абсолют, както се казва! Така е и с Half-Life 2, Doom 3, CS, Unreal и всички други first person shooters!

През живота си съм играл само една игра, при която, като пог-

леднеш надолу, виждаш грехите и гърдите на главната героиня. Играта се казва Operation Genesis. Обаче и там няма крака, бе! Аз като погледна право напред, пак си виждам краката и корема! Еми така си е.

Методу Велков <drvelkov@abv.bg>

Важни констатации. В Operation Genesis гърдите са били онова, което е провокирало геймдизайнерите да изневерят на принципа си да не рисуват нищо от торса надолу. Впрочем, мога да продължа мисълта ти, като те попитам дали си забелязал какво се случва, ако пикаеш срещу вятъра или когато ядеш с вилица супа?! Принципно несправедливи неща, на които обаче е добре да гледаме само от положителната страна.

МАЛКОТО ГЛУПАЧЕ

Добър ден, PC Mania.

Аз се казвам Петко Иванов Куманов и съм ученик в 6-то СОУ. В пети клас съм и имам само шестци. Много обожавам да играя компютърни игри, след като се прибера от училище. Мама ми се кара понякога, че играя много, но аз не я слушам, затова ме наби веднъж и дупето още ми е синичко. Тате пък е дърт геймър като мен и разцъкваме на плейстешъна двойна текена, много як кеф пада по цял ден, братенце. Моята най-любима игра е Manhunt. Много ми харесва. Т'ва е любимата ми! И даже веднъж като ходих да купя котешка тоалетна, пробвах номера с торбичката върху едно черно братовчедче, ама не можах да го утрепя, плъзна ми се. Абе как се минава т'ва ниво, дето има едни отрязани глави на оградата. Спешно е! Айде чао, че трябва да измия тортичките на котето от монитора.

Петко Куманов <spaidar_men@abv.bg>

Петко малък калпазанин, кой излъга те засмян, че да правиш глупости и простотии ще накара всички да се вържат на твоите щуротии?!

Питаи татка си заклем играч как, кога и със кого, не е гот да си само зяпач. Просто примерче ще ти дам – гледай котката и срам не срам, тоалетната ѝ ще почистиш, знам. Хайде вече осъзнай се, от простотията отърви се и на своята мила съученичка се обясни, не свени се. С поздрав най-сърдечен аз оставам – на твоите глупости обаче просто не поддавам...

ПРЕСТЪПЛЕНИЕ, А НАКАЗАНИЕ?

Здравейте!

Аз пак влизам и отново си губя времето да ви пиша писмо. Но много ви се моля, може ли да ми публикувате писмото? И аз като вече човек вече от запаса (демек с Интернет) почнах да раздавам мейли тук и там! Но и аз, като всеки друг нормален геймър с разсъдък (и без пари), си тегля игрите от различни free сървъри! Не мога да си купувам оригинални игри, поради причината, че няма пари, нито пък магазини в Бургас! Ако сте толкоз добри, кажете ми два! Аз съм голям фен на играта Gangsters 2!

Когато отидох до МЕТРО да си я купя, си помислих, че ще е поне 25 лева! Ама като видях малкия (и жалък) рафт с игри, направо ми стана болно! Чудя се как не потънах в рекичка от сълзи! Когато съвсем отчаяно си заминах, един приятел ми направи услуга и ми я даде! Направо щях да умира от кеф!

Следващият проблем е, че на другия ден излиза Half Life 2! К'во да правим сега? Откъде да си ългрейднем щайгата? А откъде пари за самата игра? А? Еми ето как става: Взимаш ългрейда, а играта я теглиш през STEAM! А единствената игра, която АЗ мога да си взема, е HIRED TEAM TRIAL! (Която всъщност поръчах от вас!). Нямам как да смогна иначе! Много е кофти! Отде пари? Но карай! Ще го преживееш! А това със сиренето, дето ти го каза на оня (забрайх му името)... Нямало да си плаща сиренето! А после и тока! Ти сиренето си го набавяш по един начин! И плюс това не е чак толкова евтино, ама никак не е и скъпо, нали? А токът... ами... те... абе и тв'а се краде, ама...! Абе т'ва е! Следващия път, мислете му!

Анджело Аристотелов <spilberg_22@yahoo.com>

По повод първото ти признание (за точенето) – вършиш престъпление, наказуемо по член 172а от Наказателния кодекс. Ама не се шашкай, толкоз хайдуци ще трябва да хванат преди теб... По повод на липсата на дистрибуция – много добре, че повдигаш този въпрос. Защото е съвсем логичен и е контрапункт на всички изказвания на праводържателите. Така си е – една стока се продава, ако се предлага. Ако не се предлага, тогава... Член 172а, разбираш ли..

ГРЕШКА В ТВОЯ ТЕЛЕВИЗОР

Здравейте, PC Mania!

Едно време, като бяхме млади, аз ви бях голям фен. Но да забравим миналото. Купих си последния ви брой по случайност. Бях забравил какви глупости пишете. Няма да навлизам в подробности, всички знаят за какво говоря. Пиша в подкрепа на един приятел, чието писмо беше публикувано в предишния ви брой. Той просто е един от феновете ви, които вярват, че може някой ден

да ви дойде акълът в главата. Може ли да ми обясните за какво е тази рубрика Писма? Може би да четете хвалбите на феновете и на антифеновете? Не знам, но просто губите много фенове с рубриките Писма и PS Mania, и липсата на ретро, и на плакати във всеки брой. Не се бързайте с писмото ми, господин Бойчев, ако въобще го публикувате, в което се съмнявам.

Ивайло Пешев <coldfire89@abv.bg>

Ако не си разбрал каква е целта на рубрики като „Писма“ и „PS Mania“, сигурен ли си, че наистина си пораснал и фразата „А бяхме млади“ важи за теб в пълна сила?

ДА ИМАШ И ДА НЯМАШ – ТОВА Е ВЪПРОСЪТ

Здравейте, мили PC Маниаци!

Седя си тук на топло въщи пред монитора и реших да ви грасна едно писъмце. Напоследък ми писна от разни коментари от типа „Накъде отиват игрите“. Какви са тези конфигурации, които почти никой не може да си позволи, и са над средното ниво на българския геймър. Пълни простотии. Това е животът! Едни имат, а други нямат! И аз бях от тези, които нямат, а сега съм от тези, които имат. Сега си джиткам всичко, което излезе, и не ме интересува. През цялото това грънкане исках да ви кажа, че човек трябва да се задоволява с това, което има. Вярно е също, че човек трябва да се стреми и към развитие, но на мен не ми се чете в писмата за некви дето т'ва не им харесвало, оно-ва не им харесвало, игрите били скъпи, нямали пари за upgrade и разни такива подобни! Искам като си отворя списанието на писмата да виждам разни коментари за игрите като цяло, а не колко струват или как няма да им тръгнат!

Александър Ангелов <gandalf89@abv.bg>

Искам, Сашко, да те поздравя, че вече имаш. Щастие то да не те изоставя в тоя живот, ей! А за съдържанието на писмата – конюнктурата определя правилата на играта. За едни има (каквото им се чете), за други – няма. Ти най-добре знаеш...

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100% безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7 дни в седмицата.

<http://the.source.headoff.com>

PC Mania Top 10

Ако бяхме попитали сто човека какво ще правят в празниците какво ще правят в празниците какво ще правят в празниците... Никой от тях нямаше дори да подозира огромния наплив от желаещи да гласуват и да участват в класацията за най-играни игри в сайта на PC Mania.

Никой от тях също така нямаше да си признае, че ежедневно ще влиза в Интернет, ще посещава www.pcmnia.bg и с го сага ще гласува за любимия си кибер-ентъртейнмънт. Поради същата тази причина геймърският олимп през този месец изглежда коренно променен, различен и въпреки това симпатичен. Broodwar този път не успя. За първи път от години чателелите на PC Mania показаха червен картон на старостта, консерватизма и спомените за едно забравено минало, приналежащо на дружи хора.

През януари играхме на Half-Life 2, на Need for Speed: Underground 2 и на Prince of Persia: The Sands of Time, от своя страна, за малко да пострада от типично българския синдром за недоверие и известна озлобеност към истински хубавите неща. Въпреки това мнозина оцениха качествата му и продължават да прекарват дните си, залепени пред монитора, само и само за да познаят своята панелка нейде в нивата. Втори е UT2004, сякаш възкръснал от пепелта, внезапно наваксал огромното си изоставане спрямо геймърските предпочитания в началото на 2005 година и укрепил се в подножието на върха. Трети е NFS: Underground 2, което е леко разочаровано на фона на безспорните му игрови и автомобилни качества. Кратка справка показва, че през януари 2004 г. неговият предшественик е успял да превземе първото място. За едни сватба, за други – брагва. Четвърти е Diablo, следван по нените от World of Warcraft.

PC MANIA TOP 10

Какво играем през декември/януари?

1. Half-Life 2	14.02 % (180)
2. UT 2004	9.19 % (629)
3. NFS: Underground 2	7.77 % (491)
4. Diablo II: LoD	6.91 % (473)
5. World of Warcraft	6.22 % (426)
6. Doom 3	6.02 % (412)
7. Rome: Total War	5.96 % (408)
8. Prince of Persia: WW	5.79 % (396)
9. WarCraft III: Frozen Throne	5.77 % (395)
10. FIFA 2005	4.47 % (306)

Ако участниците в ТОП-а бяха компании, търгувани на борсата, със сигурност щяхме да ги препоръчаме Diablo като гарантирана инвестиция – практически не покламим в средата на подгреждането.

Шестти е Doom 3, за който можем да кажем, че през 2004 не успя да сътвори очакваната революция и не успя да провокира новите поколения геймъри да припознаят страстта и увлечението на предишните поколения.

Именно в този случай репликата „всичко нещо с времето си“ е повече от подходяща. Седми и осми са Rome: Total War и Prince of Persia, като вторият е приятна изненада, най-вече защото неочаквано в подгребата се включва едно безспорно достойно заглавие без преди това да е било прехвалено и покрито със свръхожаквания. Rome: Total War пък затвърждава в нас убеждението, че хитрите и оригинални игрови хрумвания в жанра на реално-времевите стратегии не идват задължително от агеос Blizzard.

Деветият WarCraft III: Frozen Throne очевидно не устоява на конкуренцията от

АНКЕТА

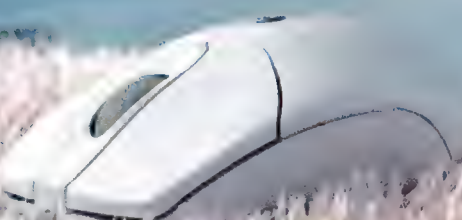
Възгрейднахте ли по Коледа?

Не и няма шанс да възгрейдна	37.49 % (719)
Да, освежих щайгата	29.63 % (566)
Не, не са подарили на Интернет еурора	19.84 % (379)
Направо получих нов компютър	9.48 % (181)
Купих си боталка	3.56 % (68)

страна на новата „смяна“ в света на Blizzard. Десети скромно стои FIFA2005, която продължава да бъде най-добрият футбол, който можеш да играеш на компютъра си, въпреки че понякога просто не ти си играе футбол, дори и отвън, зад блока. Важно е друго – забавлението преди всичко. Много ни беше интересно дали за Коледа сте получили нов Geforce вместо плетени чорапи или ново яке. Оказа се, че повечето от вас, уви, не са имали щастието през 2004 година да слушат колкото е нужно, така че старият пияница Коледа да им донесе желаното утла мегабайто с килограми памет, напичени по него. Все пак тук-там е имало я също, я памет, я нова видеокарта, а за по-послушните – и DVD-записвачка.

Немака група от анкетираните пък все пак мислят сериозно върху кризисната ситуация с сигаретите и мегабайтите и разумно изчакват коледния бум да отмине, за да дойдат внезапните намаления в края на януари, стоящи в пряка зависимост с декемврийските увеличения от началото на дванайсетия месец. Ние няма какво да чакаме, защото съвсем скоро ще трябва отново да ви питаме. За да отговорите, отивате на www.pcmnia.bg и след това всичко останало. Играй си игра, човече.

Удобна връзка с Мрежата.



**БЕЗПЛАТЕН
МОДЕМ***

*Абонатът ползва безплатно модем при абонамент за неограничен достъп.

ВКЛЮЧИ СЕ!

Високоскоростен кабелен Интернет от първия и технологично най-развит доставчик в България

24-часов достъп през оптичната ни мрежа

денонощно техническо обслужване

удобно плащане във всички офиси, по телефон или Интернет

9 7000 7 дни в седмицата

ЕВРАКОМ
Kabel

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	46.80 лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmnia.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Хармани или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.

Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.

В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че едногодишният абонамент с дискове е:

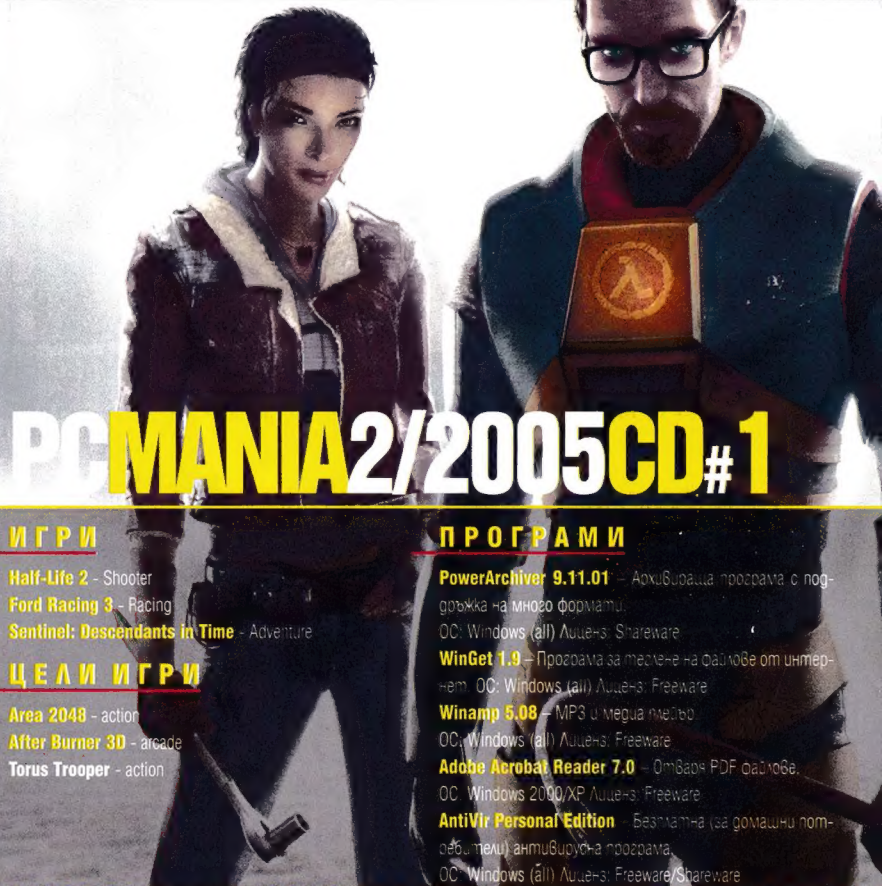
42 лв

А като се абонираме, не само спестяваме пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.



ИГРИ

Half-Life 2 - Shooter
Ford Racing 3 - Racing
Sentinel: Descendants in Time - Adventure

ЦЕЛИ ИГРИ

Area 2048 - action
After Burner 3D - arcade
Torus Trooper - action

ПРОГРАМИ

PowerArchiver 9.11.01 - Архивираща програма с поддръжка на много формати.
OC: Windows (all) Лиценз: Shareware
WinGet 1.9 - Програма за теглене на файлове от интернет.
OC: Windows (all) Лиценз: Freeware
Winamp 5.08 - MP3 и медиа плейър.
OC: Windows (all) Лиценз: Freeware
Adobe Acrobat Reader 7.0 - Отваря PDF файлове.
OC: Windows 2000/XP Лиценз: Freeware
AntiVir Personal Edition - Безплатна (за домашни потребители) антивирусна програма.
OC: Windows (all) Лиценз: Freeware/Shareware

GRAMIS

компютърни игри на български

Геймплеят на Pure Pinball е интензивен и зарибяващ, а реализмът е смазващ. Ще трябва се съобразявате с почти всичко, което сте свикнали да виждате по истинските флипери.

Благодарение на ауски подвижната камера ще виждате движение то на топчето от най-различни гледни точки – от традиционното скролване, през пълна видимост на масата или близък план, до стриктно следване на пътя му.

Печелившите от предишния брой:

1. Георги Владимирова - Ст. Загора
2. Тони Гурков - София
3. Стефан Йорданов - Габрово
4. Божидар Янев - Дупница
5. Светослав Иванов - Бургас
6. Живко Кабаиванов - Свиленград
7. Михаил Стайков - Хасково
8. Богдан Алексиев - Бургас
9. Алекс Анатолиев - Видин
10. Елеонора Ангелова - София





ИГРИ

The Punisher

ТРЕЙЛЪРИ

Darkwatch

Godfather

Mercenaries

Street Racing Syndicate

BEST FREE SOFT

Everest 2.0

Easy Burning 1.76

DeepBurner

Zoner Draw 3

Image Forge 3.38

OrphansRemover 1.6

TimeLeft

PCMANIA 2/2005 CD #2



1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Pure Pinball! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

WANTED GUNS, MIDNIGHT NOWHERE, KONUNG 2, BATTLE MAGES, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта е:

Купих си играта от (кой магазин или друго място):

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за гиска!

Спечелете с GRAMIS

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (82) ФЕВРУАРИ 2005

АВТОРИ

Александър Бойчев

Асен Георгиев

Борис Цветков

Васко Чаворски

Владимир Тодоров

Георги Панайотов

Димитър Трифонов – Димђ

Иван Дончев

Ивелин Г. Иванов

Кирил Илиев

Лилия Стоилова

Момчил Милев

Морган Кроу

Орлин Широу

Пламен Димитров

Свилен Енев

Сергей Ганчев

Стоян Спасьев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев

Десислава Маркова

Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000

ул. "Стефан Караджа" №5

тел.: (02) 987-47-19

redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000

пл. "Славеуков" №2

тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93

reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов

Олга Вълчева

Петър Табоу

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.

<http://www.headoff.biz>

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ

CHSL България

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

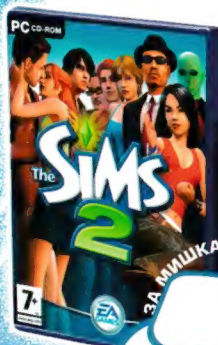
ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИПЛОМЪТЪТ И СЪЕ 032/ 630-642



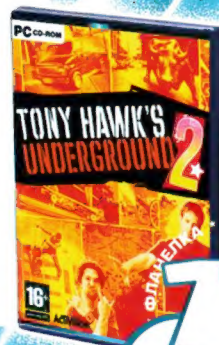
77.00
ЛВ.



49.95
ЛВ.



69.95
ЛВ.



77.00
ЛВ.



59.95
ЛВ.



69.95
ЛВ.



77.00
ЛВ.



69.95
ЛВ.



69.95
ЛВ.



77.00
ЛВ.

Вземи своите подаръци!

Всеки, закупил някоя от игрите, показани тук от магазините или от официалната страница на фирмата ще получи невероятен подарък — оригинални фланелки, подложки за мишки, ключодържатели, шапки и несесери. В промоцията участват още заглавията Joint Operations, Silent Hill 4, Shade, Pro Evolution Soccer 3, Counter-Strike: Condition Zero, Diablo 2 и Diablo 2 Expansion, Warcraft III: The Frozen Throne и Lord of the Rings: Fellowship of the Ring.

* Промоцията важи до изчерпване на количествата

**ДОБРЕ ДОШЛИ В
УСТИНСКИЯ СВАТ**

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСАР



COUNTER STRIKE™ SOURCE™



ТРАНСФЕР® ГРУП ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА **VALVE** © Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo and Valve Source, all other registered trademarks or trademarks of Valve Corporation

ТЕЛ. (032) 624080, БЪТР. 101,103,105
E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM